Svet KOMPJUTERA

10/96

CENA 10 DINARA



Tema broja

Šta sa Internetom?

IGRA MESECA

Quake

YU ISSN 0352-5031
9 770352 503009
150 DEN, 300 SIT, 6.00 DEM
56 ATS, 6.50 CHF, 35 SEK

Pentium VX i HX ploče

TEAC CD56 (8x)

Blizzard 1230/50...

Corel WordPerfect Suite 7

Fractal Imager 1.1

ShapeShifter 3.5...


Computer
Dream
RAČUNARI
486 &
pentium
PROCESSOR
dodatna oprema
komponente
multimedija
CASIO
digitalni adresari
NOVO !
Prodaja CD originala
ENCARTA 97
BRITANICA
CINEMANIA 97
GRAND PRIX 2
ŠTAMPAČI
HEWLETT PACKARD
EPSON
SHOP: Nemanjina 4
OFFICE: Đorđa Jovanovića 9/III
Tel/Fax: 011/3226-303, 3226-323, 3724-221

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

Apollo akceleratori

Poznati proizvođač periferija za Amigu izbacio je dve nove kartice za Amigu 1200 sa „Motorolinim" procesorima 68040 i 68060. Ostavljena su četiri slota za proširivanje standardnim 72-pinskim SIMM-ovima (do 128 MB). Inače *Apollo 1240* (40 MHz) košta 450 funti, a *Apollo 1260* (50 MHz) 574 funti. **(ap/žm)**

EasyPhoto SmartPage

SmartPage je kućna verzija skenera za kolor-fotografije sa rezolucijom od 300 dpi. Za skeniranje fotografije formata 8 x 10 potrebno mu je čak 6 minuta. Priključuje se na SCSI interfejs, a ukoliko nemate SCSI mašinu, poslužiće vam SCSI kontrolerčić koji se isporučuje uz karticu i lako se instalira. Iako su skenirane slike tamnije nego što bi trebalo, problem se može rešiti softverski pomoću bilo kog programa za obradu slika, a priložen je *EasyPhoto*. Poslužiće i za skeniranje teksta i optičko prepoznavanje teksta pomoću *TextBridge* OCR čitača. Konačno, osnovna prednost ovog skenera „za po kući" jeste cena od 300 dolara. **(ns)**



PC Task 4.0

Nova verzija najboljeg softverskog emulatora PC-a na Amigi donosi niz poboljšanja. Kao prvo uvedena je potpuna emulacija 486 procesora, podržava rad u *Windowsu 95* i ostali softver koji zahteva 486 procesor. Poboljšana je podrška za rad sa CD-ROM-om, 24-bitnom *Cyber Graphics* video karticom i svim akceleratorskim karticama. PC Task 4.0 zahteva procesor 68020 ili jači. **(ap/žm)**



3D manija

Po svoj prilici proizvođači 3D grafičkih akceleratora za kraj godine i Božićne praznike spremaju invaziju. Pokušaće svim silama da potrošače ubede kako je 3D grafički akcelerator, ono što im je donedavno bio samo san prosečnog PC korisnika, sada dostupan široj populaciji i nadasve neophodan deo hardvera.

Nije ni čudo što će za Božić cene kartica pasti, kada se znaju planovi Intela da instrukcijski set novijih Pentiuma proširi MMX instrukcijama koje će umnogome ubrzati rad u multimedijalnim, grafičkim, a posebno 3D aplikacijama. Opasnost koju predstavlja MMX za proizvođače grafičkih akceleratora ilustruje, sem planiranog pojeftinjenja je i promena ciljne potrošačke grupe sa korisnika CAD i 3D aplikacija na konzumente zabavnog softvera.

U priči je i „Microsoft" sa *Direct3D* programskim interfejsom koji, u kombinaciji sa ostalim elementima *DirectX* modela pristupa resursima u Windows okruženju, popularizuje upravo igre. „Microsoft" je probio očekivane rokove za dovršavanje *Direct3De*, pa su novije kartice listom ostale bez podrške za D3D. Uz obećanje da će se za Božić pojaviti pedesetak igara koje se oslanjaju na D3D (od kojih su dve iz „Microsofta" - *Hellbender* i *Monster Truck Madness*), vodeći proizvođači grafičkih kartica najavljuju svoje modele koji će podržavati D3D. U igri su ATI, „Diamond", „Matrox", #9, „Orchid", „Video Logic", „Creative Labs", „Hercules" i ELSA. **(ns)**

Intel Flash RAM 2 i 4 MB

Memorijske „kreditne" kartice manjih kapaciteta, kakve dolaze iz „Intela", sem što mogu poslužiti kao memorije za Amigu 1200, celularni (mobilni) telefon ili digitalni diktafon najčešće se koriste kao privremena memorija za prenošenje slika iz digitalne foto-kamere do (notebook) računara. Verzija kapaciteta 2 MB dovoljna je za skladištenje 34 digitalne fotografije. Podaci se mogu brisati i ponovo upisivati 100 000 puta a da se ne ugrozi sigurnost medija i ne pojavi opasnost od gubitka podataka. Cena je oko 100 dolara za 2 MB. **(ns)**



Macromedia xRes 2.0



Imitacija je najiskreniji oblik laskanja, tako da bi „Adobe" i „Fractal Design" trebalo da budu zadovoljni činjenicom da je najnoviji grafički program „Macromedie", *xRes 2.0* gotovo preslikao mogućnosti *Photoshopa* i *Paintera* i spojio ih u izvanrednu celinu.

Sličnosti sa *Photoshopom* su, slobodno se može reći, bezobrazne - glavna *Tools* paleta je gotovo preslikana, sa identičnim ikonicama, njihovim funkcijama i načinom delovanja. Čak i filteri, kao i prečice na tastaturi se poklapaju. S druge strane, ako otvorite *Brush* paletu, videćete *Fractal Design Painter* na delu - veoma slično grafički simbolizovane vodene ili uljane bojice, kredu i razne vrste olovki. Sem toga, *xRes* omogućava korišćenje umetničkih stilova poput pointilizma i Van Gog pokreta, koji se do sada nisu mogli naći nigde sem u FDP-u.

„Macromedia" je dodala i neka poboljšanja, kako ovaj program ne bi bio obična kopija. Tu je, recimo, alat za vektorsko kreiranje krivih, zatim mogućnost za istovremeni rad sa više „lebdećih" objekata, koje kao takve možete i snimiti bez integracije sa pozadinom u MMI formatu. *xRes* pri radu sa veoma velikim fajlovima koristi „3-ling" tehniku, koja omogućava da se svaka operacija ili upotrebljeni filter primene samo na delu slike koji je trenutno vidljiv na ekranu, smanjujući time vreme izvršavanja operacije. **(av)**

Broj 145, oktobar 1996
Cena 10 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Generalni direktor „Politike" A.D
Hadži Dragan Antić
Izdaje NP „POLITIKA" d.o.o
11000 Beograd, Makedonska 29
Štampa grafičko preduzeće „Štamparija Politika"

Uređuje redakcijski kolegijum
Tihomir Stančević
Nenad Vasović
Emin Smajić

Redakcija
Gradimir Joksimović
Goran Krsmanović
Slobodan Macedonić
Vojislav Mihailović
Slobodan Popović
Nikola Stojanović

Likovno-grafička oprema:
Rina Marjanović
Branka Rakić

Marketing, sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Milićević

Dopisnici
Branislav Anđelić (SAD)
Miomir Besarabić (Švajcarska)
Aleksandar Petrović (Kanada)

Saradnici:
Branislav Babović, Aleksandar Veljković, Đorđe Vulović, Ilir Gaši, Dušan Dingarac, Branko Jeković, Relja Jović, Dragan Kosovac, Božo Krstajić, Miloš Krstajić, Dalibor Lanik, Marko Milivojević, Josip Modli, Ivan Obrovački, Nenad Orlić, Vladimir Orović, Vladimir Pisodorov, Momir Radić, Samir Ribić, Duško Savić, Alexander Swanwick, Dejan Stepanović, Dušan Stojičević, Viktor Todorović, Branislav Tomić, Nikola Ćosić, Damir Čolak

Tehnička saradnja
Srđan Bukvić, Dejan Filipović

Telefoni redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
fax. 322 0552
e-mail editors@sk.co.yu
WWW http://www.beograd.com/sk
BBS. 322 9148 (14.4 Kbps, V42bis)
(SysOp Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju tromesečna **27,00** din., šestomesečna **54,00** din.
Uplata se vrši na žiro-račun broj **40801-603-1-3042104,** uz obaveznu naznaku N.P. „Politika", pretplata na list „Svet kompjutera". Poslati uplatnicu i punu adresu

Pretplata za inostranstvo:

polugodišnja - vozom	**20** DEM
ili protivvrednost ostalih valuta	
polugodišnja - avionom	
I grupa - Evropa	**36** DEM
II grupa - Bliski istok	**37** DEM
III grupa - Afrika-Azija	**39** DEM
IV grupa - Amerika-Kanada	**41** DEM
V grupa - Daleki istok	**42** DEM
VI grupa - Južna Amerika	**45** DEM
VII grupa - Australija	**46** DEM
ili protivvrednost ostalih valuta	

Uplata se vrši preko Deutsche Bank AG Frankfurt/M na račun Komercijalne banke AD, Beograd broj 9359662, u protivvrednosti valuta USD ili DEM u korist N.P. „Politika" - Beograd devizni račun broj 70400-6925286 koji se vodi kod Komercijalne banke AD - Beograd. Kod uplate obavezno navesti: Svrha plaćanja - Pretplata na list „Svet kompjutera". Kopiju uplate **obavezno** poslati na tel/fax pretplatne službe **+381 11 322 8776** ili na adresu „Politika" - pretplata, 29. novembra 24/I, 11000 Beograd.

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

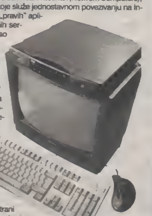
Portable Add-On LapTalk



Problem nekvalitetne reprodukcije zvuka na ugrađenim zvučnicima prenosivog multimedijalnog računara može se jednostavno rešiti dodavanjem para aktivnih stonih zvučnika. Međutim, to ne rešava problem rada sa kompjuterom dok ste na putu i kada radite. Tada nastaje petljancija sa kablovima kada računar držite na krilu, što nas opet vodi do slušalica ili do *LapTalk* zvučnika firme „Portable Add-On". Zvučnici teže samo pola kilograma, montiraju se na ivice displeja i sa samo 100 mA postižu snažan i kvalitetan zvuk u kompaktnom izdanju. **(ne)**

Acorn NetStation

Najnoviji hardverski trend su mrežni računari *(Network Computers)*, jeftine radne stanice koje služe jednostavnom povezivanju na Internet, a nude i korišćenje „pravih" aplikacija uz pomoć specijalnih servera, o čemu je SK već pisao u broju 9/96. *NetStation*, koji više liči na prosečan video-rekorder nego na računar, u sebi sadrži 4 MB ROM-a sa kompletnim mrežnim OS-om i WWW klijentom koji podržava HTML 3.2 (obećana je i podrška za *Shockwave* prezentacije, kao i za *Java* jezik). Srce sistema čini *ARM 750FE* procesor na 40 MHz, a ugrađeni su i V.34+ modem (33 600 bit/s), kao i ATM i Ethernet port za direktno umrežavanje. Na prednjoj strani je slot za „pametne" kreditne kartice uz pomoć kojih korisnik može kupovati robu preko Interneta. *NetStation* se može priključiti na TV (pomoću SCART konektora) ili standardan SVGA monitor, a za 400 funti, koliko košta, može predstavljati dobru alternativu za one koji bi hteli Internet, ali ne i „pravi" PC računar. **(sp)**

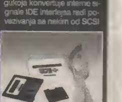


Amiga 1200xl

Pojavljivanje ove interne nadogradnje za Amigu 1200 odlagano je zbog primene *Burst-EDO* SIMM tehnologije. Novo proširenje se smešta u *trap door* Amige 1200 i ima 34-pinski konektor za *SCSIxl Utility* karticu. Radi se o kombinaciji SCSI-2 (5 MB/s) i *Enhanced IDE* kontrolera čiji se slot nalazi u neiskorišćenom prostoru ispod flopi drajva Amige 1200. Maloprodajna cena *A1200xl* na 50 MHz sa 8 MB *Burst-EDO* memorije je 500 funti. **(ap/žm)**

Dataflyer SCSI+

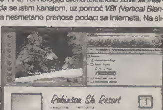
U pitanju je 16-bitna SCSI-2 kontroler kartica za Amigu koja konvertuje interne signale IDE interfejsa radi povezivanja sa nekim od SCSI



uređaja. *Dataflyer SCSI+* može da radi sa maksimalno 5 SCSI uređaja kao što su CD-ROM, hard disk, *SyQuest* itd. Za razliku od ostalih SCSI interfejsa, kompatibilna je sa svim poznatim akceleratorskim karticama i što je najvažnije, ne zauzima mesto ostalim važnim portovima. Kartica se lako instalira tako da nema potrebe za sečenje lima. Cena je 90 funti. **(ap/žm)**

WWW na malom ekranu

Već neko vreme „Intel" pravi planove kako da korisnicima distribuira Internet preko TV-a. Tehnologija slična teletekstu zove se *Intercast* i omogućava da se istim kanalom, uz pomoć *VBI (Vertical Blanking Intervel)* signala nesmetano prenose podaci sa Interneta. Na slici se vidi kako će to sve izgledati na PC monitoru: živa TV slika sa linkovima na kojima se mogu naći dodatne informacije. Ideja se u ovom trenutku čini previše smelom, ali je možda ovo korak dalje ka potpuno digitalnoj televiziji. **(sp)**



Informacije za rubriku „Hard/Soft scene" dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampe. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da njima ne raspolažemo. Spremni smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i uslovi prodaje) i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija. Naša adresa: Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.

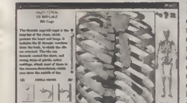
Bodyguard Security Laptop Computerguard



U zemljama u kojima je čovek sa laptopom u ruci i mobilnim telefonom samo običan smrtnik, češće su i krađe prenosivih kompjutera. Dovoljno je da na trenutak odvojite pogled od svog ljubimca i da on naprasno „dobije noge". Ukradenim primercima vlasti ne mogu tako lako da uđu u trag. Stoga vlasnicima ostaje da u sopstvenoj režiji osiguraju svoj kompjuter.

„Bodyguard Security" nudi rešenje slično onome koje se primenjivalo na kofere i aktovke. *Laptop Computerguard* je mali alarmni sistem koji se kači na laptop. Ukoliko se kompjuter pomeri, alarm sa zadrškom od nekoliko sekundi aktivira piezo sirenu jačine 110 dB. Alarm „pamti" koliko je puta aktiviran, a isključuje se posebnom magnetnom karticom. **(ns)**

Multimedijalna osteologija



Dosadašnja CD izdanja iz oblasti anatomije uglavnom nisu odmakla dalje od naučno-popularnih enciklopedija za širi krug nestručnih konsnika (najviše zbog preveliše skučenog prostora na standardnim kompakt diskovima). Studentima medicine i dalje nema alternative za kilograme suvoparnih udžbenika i skupih atlasa. Međutim, nova multimedijalna izdanja firmi „Dorling Kindersley" (*Interactive Skeleton*) i „Mosby Multimedia" (*Ultimate 3D Skeleton*) idu korak ispred. Ovoga puta obrađena je samo jedna, ali bazična anatomska disciplina - nauka o kostima, tj. osteologija. Nešto bolje i detaljnije urađen CD je *Interactive Skeleton*, gde je svaka od preko 200 kostiju, koliko broji ljudski organizam, izložena uz vrlo bogat propratni tekst, trodimenzionalne modele koji se mogu rotirati i na kojima su jasno označeni mišićni pripoji (idealno kao uvod u miologiju), a postoje i disekcioni preseci koji pružaju uvid u unutrašnju arhitekturu sva tri tipa kostiju (dugačke, pljosnate i nepravilne). Nadajmo se skoroj pojavi sličnih diskova koji će se baviti i ostalim anatomskim naukama. **(gj)**

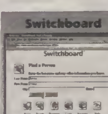
MarkTech CD-Lite PC

Za vlasnike starijih notebook PC računara i one koji pri kupovini prenosivca nisu imali u vidu sve prednosti ugrađenog CD-ROM-a, postoji elegantno rešenje u vidu eksternog CD-ROM-a. Rešenje dolazi iz „MarkTecha" u elegantnom crnom izdanju. Ovaj šestostruki CD-ROM može poslužiti i kao *Discman*, kada mu se odstrane eksterno napajanje i kabl kojim se povezuje sa PC-Card slotom na notebooku. Pod *Windowsom 95* uređaj se detektuje čim ga priključite, a po instalaciji drajvera nije potreban restart da bi se *CD-Lite* u sistemu video kao klasičan CD-ROM.



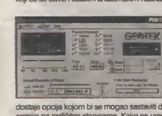
Za rad nisu neophodne ni baterije ni eksterno napajanje, jer se uređaj može napajati i preko PC-Card slota, kada crpi energiju iz notebooka.

Brzina uređaja je bez dobrog razloga i do 30% manja u poređenju sa adekvatnim CD-ROM-om povezanim na PCI EIDE kontroler. **(ns)**



Ukoliko želite da nađete (izgubljenu) osobu po imenu, pravoj ili elektronskoj adresi ili telefonskom broju, a ta osoba je u SAD, pogledajte http://www.switchboard.com. **(ap)**

Evesham Micros Wizard Radio



ISA kartice sa ugrađenim FM radio-prijemnikom nisu nikakva novost na tržištu. Zvučne kartice sa ugrađenim radiom smo već videli, ali kompjuterski kontrolisani radio u eksternoj varijanti još nismo videli. Reč je o *Wizard Radiu* koji staje na dlan i povezuje se preko serijskog porta na računar. Biranje stanica se može obaviti na nekoliko načina: pomeranjem klizača na skali, preko digitalnih komandi i automatski. Deset omiljenih frekvencija se može memorisati i snimiti pod kratkim imenom. Ne dostaje opcija kojom bi se mogao sastaviti detaljan nedeljni rokovnik sa intervalima emitovanja omiljenih radio emisija na različitim stanicama. Kako se uređaj povezuje na ulaz zvučne kartice, semplovanje zvuka sa radija nije nikakav problem. Moguće je programiranje radija tako da snimi radio program određene stanice u nekom intervalu. Ipak, program ne poznaje dane u nedelji, te svi programi moraju završiti u roku od 24 časa. *Wizard Radio* pokriva celo komercijalno FM područje (87-108 MHz) i košta 40 funti. **(ns)**



U OVOM BROJU

GENIUS SUTLIĆ & Mikrodizajn

SC4133

[illegible]

RAM 4Mb, 256Kb KEŠ
FLOPPY DISK 1.44 Mb
HARD DISK 1.3 Gb
KONTROLER PCI IDE
VIDEO PCI SVGA 1Mb
14" SVGA KOLOR LOW RAD.
MINI TOWER KUĆIŠTE
TASTATURA, MIŠ

1290

SC5133

[illegible]

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
FLOPPY DISK 1.44 Mb
HARD DISK 1.3 Gb
KONTROLER PCI IDE
VIDEO PCI SVGA 1Mb
14" SVGA KOLOR LOW RAD.
MINI TOWER KUĆIŠTE
TASTATURA, MIŠ

1790

SC5166

[illegible]

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
FLOPPY DISK 1.44 Mb
HARD DISK 1.3 Gb
KONTROLER PCI IDE
VIDEO PCI SVGA 1Mb
14" SVGA KOLOR LOW RAD.
MINI TOWER KUĆIŠTE
TASTATURA, MIŠ

2040

SPECIJALNA PONUDA
za čitaoce „Sveta [illegible]"
5% POPUSTA
za donosioca ovog kupona ili čitavog primerka časopisa)

DISKOVI

HARD DISK IDE 1.3 Gb / 1.6 Gb / 2.1 Gb	350 / 400 / 520
HARD DISK SCSI 2.1Gb / 2.1 Gb WIDE SCSI	850 / 1390
FD 1.2Mb / FD 1.44Mb	80 / 58
CD 8xSPEED IDE	200

PLOČE

PCI 486 DX5-133MHz, 256Kb, EIDE+I/O	220
PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 133MHz, 256Kb, EIDE+I/O	690
PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 166MHz, 256Kb, EIDE+I/O	940

Distributer Genius proizvoda

KARTICE

PCI SCSI adaptec 2940 / 2940 ULTRA WIDE SCSI	400 / 650
ETHERNET NE2000 / PCI NE2000 / PRINT SERVER	50 / 60 / 270
U.S. Robotics SPORTSTER 288 / 336 Vi	360 / 390
INT. FAX MODEM 14400 MNP5	90
SOUND BLASTER 16bit 44kHz STEREO	75
AKTIVNI ZVUČNICI 60W	65

CENE SU U STALNOM PADU. PROVERITE!

SVGA

VIDEO PCI TRIDENT 9440 / S3 TRIO 64+ (1Mb)	60 / 70
DIAMOND STEALTH 2001 2Mb	230
DIAMOND VIPER PRO 2Mb	290

Garancija dve godine

MONITORI

14" KOLOR PHILIPS 14C	450
14" KOLOR PHILIPS 14B	500
15" DAEWOO	700
15" PHILIPS BRILLIANCE	880
17" YAKUMO	1500
17" PHILIPS 17B	1500
17" PHILIPS 17A	1800
21" YAKUMO	3600
21" PHILIPS 21B	3850
21" PHILIPS 21A	5500

ŠTAMPAČI

HEWLETT PACKARD LaserJet 5L, 600dpi	930
HEWLETT PACKARD LaserJet 5P, 600dpi	1750
HEWLETT PACKARD LaserJet 4V (A3	4180
EPSON Stylus 820	380
EPSON Stylus 1000	1000
EPSON Stylus COLOR II (A4)	650
EPSON Stylus XL PRO (A3)	2390
EPSON LX-300 / LQ-100	300 / 400
EPSON LQ-570, 24 pin, A4	700
EPSON FX-1170, A3	1190
EPSON LQ-1070, 24 pin, A3	1000

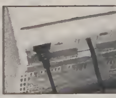
Devet godina sa vama

RAZNO

MEMORIJE SIMM 4Mb / 8Mb / 16Mb EDO	45 / 90 / 190
MINI TOWER 200W / TASTATURA YU,US	75 / 35
Genius GRAFIČKI TABLET 12x12 / 12x18	440 / 640
Genius MIŠEVI (izbor modela: šaroni, optički, bežični, scroll)	20 do 100
Genius SKENER ScanMate Color, 800 dpi	310
Genius SKENER ColorPage SP-2 2400 / ColorPage HR 4800	1150 / 1500

Kosovska 32/I, 11000 Beograd
Tel: 011/332-607, fax: 011/345-126
Radno vreme: od 9 do 17h

Compaq V70 monitor



Sa malim radnim stolovima, kakve smo primorani da koristimo, svaki centimetar dodatne razdaljine od monitora znači manje zračenje (sve dok monitori ne budu nosili oznaku „No Radiation", a ne „Low Radiation"). Većina monitora ima nezgodnu osobinu da kablovi za signal i napajanje štrče na zadnjoj strani što onemogućava da se monitor prisloni zadnjom stranom uza zid (to nije ni dobro učiniti ako su i rešetke za hlađenje otpozadi, što je takođe čest slučaj). „Compaqov" monitor V70 koji se isporučuje uz nove serije modela *ProLinea* i *Deskpro* ima relativno standardne tehničke karakteristike, ali veoma jednostavno i dobro rešenje navedenog problema – kablovi „padaju" direktno nadole između zida i stola, manje se savijaju, a čitav monitor može se potpuno približiti zidu. Ali ko još obraća pažnju na takve „gluposti"... **(ts)**

USB revolucija

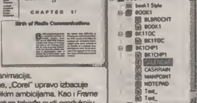


Maleni USB port (*Universal Serial Bus*) će do kraja godine biti deo standardne konfiguracije na svim Intelovim matičnim pločama. Očekuje se da će USB zameniti serijski i paralelni, te port za miša i tastaturu. Omogućiće dodatne pogodnosti poput vezivanja uređaja po principu „jedan za drugim" u stilu SCSI interfejsa, uz protok od 12 Mbit/s. Među linijama za podatke USB poseduje i linije za napajanje priključenih uređaja, što USB čini idealnim i za prenosive računare. (ns)

Frame Maker 5 i Corel Ventura 7

Šta se dobije kada neki softverski gigant ukrsti DTP program sa svojim dobro poznatim grafičkim paketom? U slučaju *Adobe Frame Makera 5* za Windows 95 dobijate veoma moćan paket, kompatibilan sa ostalim proizvodima u porodici, kao što je recimo *Photoshop*. Ovo je prvo izdanje *Frame Makera* otkada je „Adobe" kupio „Frame Technology".

Šta je novo? Pre svega kompatibilnost sa Windowsom NT 3.51 i novijim, kao i podrška za duga imena. Poboljšanja na kreativnom polju podrazumevaju mogućnost čitanja i kreiranja dokumenata u HTML (možete u njemu kreirati kompletnu WWW prezentaciju) i *Adobe Acrobat* formatu. *Frame Maker 5* podržava i OLE standard 2.0.



U svoje dokumente možete uključivati čak i animacije i zvuke, čak ih možete i editovati. Doduše, jedino ograničenje je nemogućnost upotrebe *Quick Time* animacija.

S druge strane, „Corel" upravo izbacuje *Venturu 7* sa velikim ambicijama. Kao i *Frame Maker*, nova *Ventura* takođe nudi produkciju HTML web stranica, integraciju zvukova i animacija u dokumente, ali i više od toga - mogućnost izrade *Java* programa, *Common Ground* i *Envoy* (poput *Acrobata*) dokumenata. *Ventura* ima čak i mogućnost integrisanja *Quicktime* animacija, neobjašnjivo izostavljenu u *Frame Makeru*. „Corel" tvrdi da će čak i njihov *CD Creator* biti integrisan u finalnu verziju *Venture 7*, kako ne biste imali nikakvih problema ukoliko odlučite da svoju knjigu, umesto na papiru, „odštampate" na CD-u.

Naravno, raskošne mogućnosti nove *Venture* uzimaju svoj danak u hard disku - čitavih 140 MB, spram skromnih 20-30 MB koje će vam uzeti *Frame Maker*. **(av)**

Hayes obara cene

Svetski proizvođač i tvorac modernih modema, firma „Hayes", odlučila je da smanji cene svojih proizvoda tako da je, naprimer, modem *Hayes Accura v.34* sada jeftiniji čak 30 procenata. Generalni menadžer za Evropu **Džeremi Bat** (Jeremy Butt) tvrdi da je ovaj potez učinjen da bi što više kupaca privukli ka „Hayesovim" proizvodima i ujedno formirali nove cene tržišta modema. Koliko će to podstaći i druge proizvođače modema na istu poslovnu politiku, ostaje da vidimo. **(bb)**

Knjige za Amigu

Ni pre sankcije, u stara dobra vremena, knjige za Amigu na engleskom jeziku nisu bile česte kod nas. Naravno, razlog je bio u tome što nam je Nemačka bila „najbliža" strana zemlja.

Da bismo vam pomogli da bar malo poboljšate situaciju sa svojim knjigama objavljujemo spisak knjiga koje nudi engleski „Fourth Level Developments" (u zagradama su cene u GBP sa uračunatim porezom i poštanskim troškovima za britanske kupce):



„Connect Your Amiga" (12,5), „Amiga Assembler" (17,5), „Amiga A1200 Insider Guide" (17,5), „Amiga Workbench A-Z" (17,5), „Amiga A1200 Next Steps" (17,5), „Amiga Disks and Drives" (17,5), „Mastering Amiga Printers" (23,5), „Mastering Amiga AMOS" (23,5), „Mastering AmigaDOS 3 - Tutorial" (25,5), „Mastering AmigaDOS 3 - Reference" (25,5), „Mastering AmigaDOS - Scripts" (23,5), „Mastering Amiga Programming Secrets" (25,5), „Mastering Amiga System" (33,5).

Ako ste zainteresovani za neku od navedenih knjiga, detaljnije informacije oko sadržaja knjiga i načina naručivanja možete da potražite na URL-u http://www.flevel.co.uk.

Po našem izboru trenutno najzanimljivija knjiga sa spiska upravo je prvonavedena „Connect Your Amiga". Autor ove knjige **Dale L. Larson** pobrinuo se da pomogne svim vlasnicima Amige koji bi želeli da zakorače u svet računarskih telekomunikacija. Knjiga je pisana za početnike, ali i ekspertima nudi korisne savete.

Nezaobilazna tema ove knjige je Internet. Iz knjige možete saznati šta je zapravo Internet i zašto se diže tolika prašina oko njega, kako on radi, kako mu pristupiti i naravno kako ga koristiti.

Ako kojim slučajem još uvek nemate modem, knjiga će vas uputiti u pravi izbor kako modema tako i odgovarajućeg komunikacionog softvera. Takođe, dobićete sve potrebne informacije o BBS-ovima kao i uputstvo kako naći, dovući, otpakovati i koristiti besplatan softver.

Ako nameravate da vašu Amigu prikačite na neku mrežu, ova knjiga je pravi izvor informacija. U njoj su objašnjeni tehnički principi na kojima se zasnivaju *SANA-II*, *Ethernet* i *ARCNet* mrežni standardi, ali i tehničke karakteristike serijskog i paralelnog porta. Knjiga sadrži i savete za izbor i setovanje raznovrsnog mrežnog softvera (*TCP/IP*, *SLIP*, *PPP*, *Envoy*, *DECNet* itd).

U cenu knjige su uračunate i diskete koje sadrže mrežni softver pa zaista smatramo da je cena prihvatljiva i za naše uslove. **(dd)**

Novi monitor za Amigu

Firma „Idek" poznata po seriji Vision Master lansirala je novi 17" monitor sa dodacima za multimediju. Zvučnici se nalaze ugrađeni na prednjoj strani monitora oslobađajući korisniku potreban prostor oko monitora. Pojačalo sadrži specijalni zvučni procesor koji pruža 3D stereo efekat, tako da zvuk dolazi iz svih delova prostorije. „Idek" tvrdi da njihov monitor može da „izdrži" rezoluciju od 1600 x 1200 sa frekvencijom osvežavanja od 69 Hz i 1280 x 1024 sa 80 MHz. Cena u Britaniji je oko 600 funti. **(bb)**

PowerMac/Pentium hibrid



Novi „Appleov" *PowerMac 7200/120*, računar koji ja u osnovi Macintosh, na sebi ima I PCI Pentium procesorsku kartu na 100 MHz koja omogućava da dva platforme koegzistiraju u jednom računaru. Mac i Windows aplikacije ne mogu da rade na istom akranu jer su konceptualne razlika između dva operativna sistema prevelika, pa su se autori odlučili za prebacivanja istovremenim pritiskom na „Command" I „Return". Postoji I komfornija varijanta korišćenja dva monitora, ali s obzirom na to da se Pentium deo ponaša poput običnog PC-ja sa 8 MB RAM-a, pitanje je koliko se to isplati. Ukoliko ste Mac korisnik kome je povremeno potrebna neka Windows aplikacija, ovakva mašina ima smisla. U svim drugim slučajevima ne treba spajati nespojivo. **(sp)**

DVD – kašnjenje i problemi

Novi format optičkih diskova *DVD (Digital Versatile Disc ili Digital Video Disc)* kasniće sa pojavljivanjem u obliku konkretnih uređaja (plejera) i filmskih i kompjuterskih naslova na diskovima. Naime, format zapisa još nije definitivno usaglašen. Navodno je problem u tome što filmska kompanija zahtevaju da standard obuhvati I odgovarajuće metode zaštite od kopiranja čime nameravaju da spreče piratovanje njihovih DVD izdanja. Namera filmadžija ja jasna: DVD je digitalni zapis i, za razliku od presnimavanja VHS kaseta, svaka eventualna presnimljena kopija ja potpuno identična originalu. Tako se, naprimer, ovde više niko ne bi žalio na „razmazane" i „mračne" piratska kopija.



„Toshiba" i pored svega najavljuje da će izaći prva sa svojim DVD video plejerom do kraja godine, a „Warner Bros" će istovremeno objaviti 50 aktuelnih filmskih hitova.

Što se tiče kompjuterskog DVD formata, kako ja već najavljivano, predviđa se da će potpuno zameniti sadašnja CD-ROM diskove i mnoge softverska kuće najavljuju nova izdanja (uglavnom igre) koja će iskoristiti mogućnosti novog formata. Međutim, ispitavanja zapadnog tržišta govore da će za potpuni prelazak ipak biti potrebne najmanje dve godine.

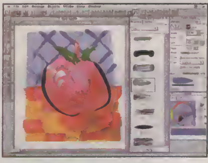
Ubedljivo najzanimljiviji podatak vezan za DVD do sada nismo mogli da pročitamo u stranoj štampi. Naime, iako će bez problema čitati sadašnje CD-ROM-ove, kompjuterski DVD plejeri neće moći da čitaju diskove snimljene na CD pisačima! Nije jasno da li za to postoje tehnički razlozi (činjenica je da se presovani i pojedinačno snimljeni diskovi razlikuju), ili se jednostavno proizvođači hardvera i softvera ponovo trude da piratima zagorčaju život.

Iz drugog izvora ipak saznajemo da je japanski koncern „Matsushita" već pustio u prodaju svoj DVD (Digital Video Disc) plejer. Supamičke kompanije „Sony" i „Philips" i dalja ostaju pri planu da počnu sa prodajom svojih DVD uređaja tek pred kraj godine. Oni koji bi sada kupili „Matsushita" plejer mogli bi da uživaju kada bi postojao bar jedan naslov na DVD formatu. **(ts/dk)**

Fractal Design Expression

Ni „Fractal Design" ne sedi skrštenih ruku dok konkurenti kopiraju mogućnosti *Paintera*. Uskoro će se na tržištu pojaviti novi proizvod pod nazivom *Expression*, koji objedinjava najbolje na polju vektorska i bitmap grafike.

Bitmap grafika iz paketa kao što ja *Photoshop* nudi izuzetan realizam, ali uz ogromne fajlove, a svako uveličavanje dovodi do „kockastosti". S druge strane, vektorska grafika daje preciznost i glatkoću uz mogućnosti redimenzioniranja, ali joj nedostaje bogatstvo kolorita. *Expression* uvodi novu tehniku koja korišćenjem višestrukih vektora simulira efekat bitmap „četkica", pritom nudeći biblioteku od 150 realističnih stilova.



Ovi stilovi su podeljeni na prirodne alate, grafičke elemente i pokretne objekte. Ovi poslednji sadrže po nekoliko kadrova istog objekta, što omogućava stvaranje jednostavnih, glatkih animacija. Slike iz drugih paketa mogu se uvoziti i snimati kao novi stilovi.

Ovaj program će se pojaviti u *Windows 95* i *Macintosh* verziji, mada će *Windows* verzija izaći prva. Iz „Fractal Designu" tvrde da su mnogi grafički dizajneri koji su nekada radili na Meku prešli na *Pentium Pro* mašine sa Windows NT-om, tako da *Macintosh* tržište postaje sve manje interesantno. **(av)**

Igranje kao domaći zadatak

Prema podacima američkog Udruženja proizvođača elektronskih uređaja, čak 88 posto američkih tinejdžera koji poseduju računar kod kuće tvrdi da ga koriste za dodatno obrazovanje i domaće zadatke. Ipak, na pitanje o omiljenom kompjuterskom programu 65 posto njih navodi nazive igara, a samo 9 posto pominje neki edukativni softver. **(ts)**

Genius ColorPage-SP2 i ColorPage-HR2

Skener firme „Genius", koji smo prikazali u broju 5/96, odnedavno ima i dva mlađa i bolja modela. ColorPage-SP2 je 24-bitni jednoprolazni skener, maksimalna rezolucija 2400 tpi. ColorPage-HR2 (na slici) je 30-bitni skener koji za svaku osnovnu boju (RGB) odvaja po deset bita čime (teorijski) postiže 1,07 milijardi nijansi. U praksi, to znači bolje razlikovanje boja i blaže prelaze između nijansi. Maksimalna rezolucija ovog skenera je 4800 tpi. Oba skenera dolaze sa SCSI interfejs karticom i odgovarajućim softverom: programom za skeniranje, programom za obradu slika, programom za optičko prepoznavanja teksta (OCR) softverom i drajverima za PC *(TWAIN)* i Macintosh *(Plug-In)*. **(ts)**



Kompjuterski detektor laži

Nemačka firma „Hach ter Daten & Medien" za 40 DM nudi paket koji služi kao detektor laži. U paketu se dobija kabl sa senzorom koji meri promene otpora kože. Senzor se uključuje u serijski port kompjutera, a program rezultate prikazuje grafički. Iako ovaj detektor nećete moći da primenite pri ozbiljnoj istrazi, sigurno je zabavno isprobati ga na prijateljima. (dk)

Osmobrzinski CD je prebrz

[illegible] gumo kob[illegible] [illegible] Nemi [illegible] osmobrzinski CD-R[illegible] [illegible] 486 računara. Problem [illegible] 1,2 MB u sekundi 486 procesori ne mogu da rade ništa osim što primaju podatke. Ne smeta prilikom kopiranja fajlova & instalacije softvera, ali prilikom igranja, kada procesor nije dovoljan, dolazi do usporavanja, a ponekad i do pada sistema. (dk)

Nikon ScanTouch 110

Ukoliko se bavite poluprofesionalnim stonim izdavaštvom ili kreirate WWW stranice, sigurno vam je potreban dobar kolorni skener. ScanTouch 110 spada u red jeftinijih A4 skenera, sa fizičkom rezolucijom od 300 x 600 tpi koja se softverskom interpolacijom može povećati i do 4800 x 4800. Instalacija je, po rečima stranih kolega, brza i jednostavna i nije potrebna preterano precizna kalibracija da bi se dobili dobri rezultati. (sp)



Konkurs za hakere

Razne telefonske kompanije širom sveta imaju probleme sa hakerima koji ne plaćaju telefonske usluge i stvaraju tuđe račune. [illegible] je toliko siguran u svoj [illegible] da su se javno [illegible] DM svakome koji uspe da [illegible] na račun [illegible] broja 0171 3200000. Ako ima zainteresovanih [illegible] (dk)

Eskomov pad!

Pošto je potpisivanje ugovora sa američkom firmom „VIScorp" o prodaji „Amiga Technologies" (više tekst na 15. strani) nemački gigant „Escom" doživeo je pad koji je rezultirao bankrotom firme. Početkom jula samo u Velikoj Britaniji zatvoreno je više od polovine prodavnica, dok je proizvodnja PC-a u fabrikama zaustavljena. Neuspešan pokušaj proboja „Escomovih" računara na tržište, u trenutku kada su cene hardvera padale, doveo je kompaniju do gubitka od par desetina miliona maraka. Ukupan gubitak od 125 miliona DEM koji je trebalo da pokriju vlasnici deonica i banke, uvećan sa na ukupni godišnji gubitak od 180 miliona! Banke su odbile dalju finansijsku pomoć i „Escom" je objavio bankrot samo par meseci posle prodaje Amiginih akcija. (bb)

PRST NA ČELO

Legalizacija tržišta?

Opšti je zaključak da do legalizacije na našem softverskom tržištu, kao i na sličnim tržištima u svetu, mora doći. Pitanje je samo kada

Da [illegible] legalizacija softverskog tržišta [illegible] domaći kupci pirat[illegible] pasti na pa[illegible] povoda: ilegalno kopiranje softve[illegible] najzastupljenije za [illegible] Razlika je u tome što se to [illegible] a kod nas ne.

Činjenica je da postojanje piratskog softverskog tržišta na ovim prostorima ima svoje pozitivne i negativne strane. [illegible] premeno [illegible] aktivnosti samih softveraša. [illegible] od toga šta će ih ovlašćeno prihvatiti.

Povod glasin[illegible] softverskih kuća, [illegible] vest iz novosadske „Mikromove" [illegible] da će se vlasnicima piratskih verzija „Novellovog" [illegible] dostavo „pregledni kroz poste" [illegible] biće im ponuđena nova verzija ovog softvera po [illegible] uslovima kao da je primerak koji poseduju potpuno legalan (ćim kupljen). Prema informacijama koje smo dobili, ova jedinstvena ponuda važi samo do 15. oktobra.

A šta sada? [illegible] na pirate [illegible] [illegible] kada [illegible] se [illegible] po [illegible] [illegible] softvera biće samo „podrezi" [illegible] Bar u početku. Daleko smo još od vremena kada će ovde postojati nešto kao što je, na primer, britanski FAST (Federation Against Software Theft) [illegible] „softverska policija".

[illegible] ima [illegible] vlasnika softvera [illegible] ali se našlo [illegible] Zašto? [illegible] da bi imao dovoljno interesa da [illegible] po sudovima [illegible] kopiraju diskete i CD-[illegible] Ono [illegible] domaćih proizvođača softvera [illegible] se [illegible]

[illegible] za nas dobro ne[illegible] zvaničnim [illegible] kopiranja [illegible] Sa druge strane, strani proizvođači bi, da su aktivnije prisutni na ovom tržištu, imali dovoljno razloga da stvari postave na svoje mesto. Ali nisu prisutni: bar ne na pravi način.

Prisustvom softveraša na našem tržištu kupci softvera će moći da dođu do originalnih proizvoda, sa svim što uz to ide, uključujući i uputstva za rad, prevedene programe i helpove u samim programima, pa čak i [illegible] telefon za dodatna pitanja korisnika. Već postojeće [illegible] ima ovih [illegible] originalne primerke softvera [illegible] poslovanje.

Pitanje je koliko su ozbiljni proizvođači softvera spremni da se [illegible] Sa li [illegible] kakvo [illegible] je tržište [illegible] Nadam se [illegible] da je [illegible] da će se na [illegible] i da će radije kupovati softver na svom jeziku, sa [illegible] uputstvima. Ovdašnji [illegible] će morati da se potrude da im sve to objasne [illegible]

Posebno je pitanje da li [illegible] interesa da se bore protiv postojanja [illegible] piratskih kopija, [illegible] kada [illegible] na [illegible] artikl[illegible]...

Vlastimir STANKOVIĆ

Procesori po meri

U borbi za parče globalnog tržišta PC procesora učestvuju tri ključna igrača. Za „Intel" znamo, a šta je sa drugom dvojicom?

Tržištu je potrebna zdrava konkurencija koja korisnicima daje mogućnost izbora. Kada su PC procesori u pitanju pravo na izbor je u više navrata bilo suženo, ali se situacija vremenom stabilizovala. Potpunu dominaciju koju je „Intel" zadobio u poslednje dve godine sada narušava nekoliko originalnih rešenja poteklih iz ravojnih laboratorija „Cyrixa" i AMD-a.

Ni po babu ni po stričevima

K5 i *6x86* su efikasniji od Pentiuma na istom radnom taktu. Zbog toga se raznorodni procesori porede prema relativnim performansama, a ne prema apsolutnim performansama vezanim za radnu frekvenciju. Stvoren je i poseban sistem merenja performansi, tzv. „P-Rating" zasnovan na relativnim performansama u odnosu na Pentium. Njime se kompatibilni procesori mogu porediti sa Pentiumom bez obzira na međusobno različite radne frekvencije. P(entium) rejting se proračunava tako što se prvo mere performanse sistema sa originalnim Pentium procesorom koji pokreće softver kojim se svakodnevno koristimo (Winstone Benchmark). Onda se procesor zameni kompatibilcem sa nižim radnim taktom i u identičnim uslovima mere performanse sistema. Onaj kompatibilac koji postiže performanse za nijansu bolje od onih koje postiže referentni Pentium procesor, dobija P-rejting referentnog Pentiuma.

AMD

Dok „Intel" razvija sedmu generaciju procesora AMD nudi alternativna rešenja za četvrtu i petu generaciju procesora. U klasi 486 procesora AMD nastupa sa Am5x86-P75 procesorom, koji se već odomaćio na našem tržištu, dok se u klasi Pentiuma od nedavno nalazi gama K5 procesora. Arhitektura procesora K5 je bazirana oko superskalarnog jezgra koje u osnovi izvršava RISC instrukcije prema x86 izvornom k„du. Ovakvo rešenje omogućava izvršavanje do četiri instrukcije u jednom ciklusu, što je duplo više u odnosu na Pentium procesor. K5 je pin-kompatibilan sa Pentiumom i radi sa većinom novijih matičnih ploča namenjenih Pentiumu i kompatibilcima. Od samog početka razvijan je za Windows i sa njime je 100% kompatibilan, ali i sa NetWareom, OS/2 Warpom i 60000 drugih programa.

AMD pokriva donji deo game Pentium procesora, nudeći zamenu za modele koji su već pri kraju svoje karijere ili se više ne proizvode. U tom rangu AMD nastupa sa četiri modela koji supstituišu Pentiume na 75, 90 i 100 MHz. Dobitak u performansama iznosi oko 3% i oko dvadesetak procenata u ceni. Potencijalni gubitak je vezan za smanjenu kompatibilnost sa starijim softverom, ali bi trebalo najmanje da brine potencijalne korisnike.



ilustrated by NiK

Cyrix

Prvobitno poznata po neslavnim *DLC* i *SLC* kvazi-486 procesorima, a kasnije po uspešnijoj *5x86* familiji procesora, „Cyrix" korporacija stoji iza dizajna nove serije *6x86* procesora.

Pošto ne poseduje sopstvene fabrike i savremenu tehnologiju za proizvodnju poluprovodnika, svoj dizajn procesora daje partnerima - velikim proizvođačima poluprovodnika poput IBM-a i „Hewlett-Packarda". Partneri deo proizvedenih procesora prodaju pod svojim imenom, štedeći sredstva neophodna za razvoj procesora, dok vlasnik dizajna - „Cyrix" u ovom slučaju, dobija velike popuste i kredite za svoje procesore.

„Cyrixov" *6x86* pripada šestoj generaciji procesora i u svojoj konkurenciji ostvaruje performanse koje su po većini kriterijuma bolje od Pentiumovih, a po nekim kriterijuma ravne ili bliske performansama *Pentiuma Pro*. U klasi Pentiuma, „Cyrix" konkuriše sa *6x86* modelima P120+, P133+, P150+ a odnedavno i sa P200+ koji se pokazao boljim od Pentiuma na 200 MHz, a predstavlja konkurenciju Pentiumu Pro i njegovom mlađem bratu poznatom pod imenom *Klamath*.

Poseduje dva pipelinea za izvršavanje više instrukcija istovremeno *(superscalar)*, uz povećani broj stanja na pipelineu *(superpipeline)*, čime se smanjuje mogućnost zagušenja na pipelineu i zastoja prilikom izvršavanja. Tehnika za preimenovanje registara omogućava privremeno skladištenje podataka unutar samih registara, umesto da se podaci crpe isključivo iz primarnog keša (16 KB *write-back*). Međuzavisnost podataka razrešena je tako da se rezultati instrukcija istovremeno prosleđuju na oba pipelinea, čime se dodatno eliminiše zastoj na pipelineu. Tri važne tehnike izvršavanja koje u saradnji postižu znatna ubrzanja su višestruko predviđanje grananja, spekulativno izvršavanje i dovršavanje instrukcija van redosleda. Sve ove tehnike primenjuju se i kod Pentiuma Pro, ali ni jedna na običnom Pentiumu. Ugrađeni 80-bitni FPU može da istovremeno obrađuje četiri instrukcije sa brojevima sa pokretnim zarezom (FP - *Floating Point instruction*), paralelno dok CPU izvršava instrukcije sa celim brojevima. Specijalizovani FPU testovi daju znatnu prednost Pentiumu nad 6x86, ali testovi koji su bazirani na svakodnevnim algoritmima za kancelarijske i CAD aplikacije, pokazuju blagu prednost „Cyrixovog" procesora nad „Intelovim" koja se kreće oko 3% kod P200+, odnosno 4,8% kod P166+. Ipak je 6x86 za razliku od Pentiuma Pro čiji je generacijski pandan, optimizovan kako za 32-bitne tako i za 16-bitne aplikacije. U kategoriji 3D igara sa grafičkom karticom koja poseduje 2D akceleraciju Pentium je u proseku 5% *(Doom2)* odnosno 19% *(Duke Nukem 1.3d)* brži. Sa 3D akceleratorskom karticom 6x86 postiže iste rezultate kao Pentium, sem kod modela P200+ koji je za 1 frejm u sekundi ili 5,2% sporiji *(Descent II)*.

Najbrža verzija „Cyrixovog" procesora, P200+ koji zapravo radi na 150 MHz, komunicira sa ostalim periferijama na sistemskoj sabirnici frekvencijom od 75 MHz, čime postavlja novi standard za proizvođače matičnih ploča. Zbog toga su se u vreme pojavljivanja ovog procesora moglo naći tek nekoliko matičnih ploča koje stabilno rade na ovoj frekvenciji, ali je do vremena objavljivanja ovog teksta ovaj problem prevaziđen.

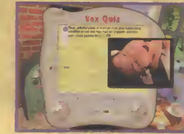
Prilikom izrade ovog procesora ostavljeno je dovoljno manevarskog prostora za dalja unapređivanja, kako za povećanje radne frekvencije, tako i za MMX set instrukcija o kome će tek biti reči. Korisicima koji se oprede za „Cyrix" 6x86 procesore će biti omogućeno da procesor zamene boljim - prvo bržom verzijom istog procesora, a onda naslednikom koji nosi radni naziv M2 i očekuje se u toku sledeće godine.

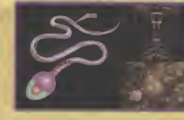
Nikola STOJANOVIĆ



DR. RUTH'S ENCYCLOPEDIA

Enciklopedija seksa **Dr Rut Vesthajmer** (Ruth Westheimer), u izdanju „Creative Multimedia" predstavlja na domaćem tržištu do sada najkompletniji vodič u svet ljudske seksualnosti, ljubavi i drugih sporednih stvari (neverovatno, ali fudbal nije uključen).





Nemojte misliti da ćete pariti oči na oblinama raskalašnih devojaka i razgolićenih momaka (za to postoje specijalizovane CD publikacije u izdanju „Vivid Videosa", npr. *Racquel Released). Enciklopedija Dr Rut* je ozbiljan projekat kome je dotična gospođa posvetila ceo svoj profesionalni vek (nimalo kratak, s obzirom na njen izgled). Po instalaciji i startovanju programa naći ćete se u interaktivnoj kancelariji ove simpatične bakice. Po već ustaljenoj proceduri, kliktanjem na različite objekte u sobi, otvarate razne mogućnosti istraživanja oblasti seksologije. Klikom na bakutu dobijate Help, tj. objašnjenje same g-đe Rut koji predmet čemu služi.

A ima zaista svačega. Tu je rečnik termina vezanih za seks (postoje medicinski i kolokvijalni (sleng) termini, npr. coitus i tarabljenje). Zatim, enciklopedija i „bela knjiga" (Yellow pages) seksa – informacije o svemu i svačemu (dobro nafilovane video sekvencama i slikama), od toga zašto nastaju bubuljice, do homoseksualnosti i zlostavljanja dece. Konačno, tu je i seks-kviz u kome proveravate znanje stečeno iščitavanjem navedenih knjiga. Naravno, tu su i mnogobrojne audio-vizuelne alatke. Na radiju možete slušau odabrane segmente emisije „Sexually Speaking" gde Dr Rut uživo odgovara na mnogobrojna pitanja slušalaca. Slajd projektor prikazuje razne fotografije koje je vaša domaćica smatrala zanimljivim. Na anatomskoj karti tela dobijate sve informacije o organima uključenim u seksualno opštenje i oplodnju. Klikom na TV možete pogledati interesantne animacije i video zapise. Napoletku, tu je i telefon kojim možete „kontaktirati" Dr Rut, a ona će vam ponuditi odgovore na pitanja i probleme koji se javljaju u svakodnevnom životu. Tu je i još nekoliko simpatičnih caka, nebitnih za sam program, ali koje doprinose atmosferi.



Viktor TODOROVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"

TAKE YOUR BEST SHOT

U vreme dok smo nesmetano pratili MTV, mnogi izvrsno animirani džinglovi ostavljali su jači utisak na gledaoce nego muzički spotovi. Među upečatljivijim bili su „Wiseman says..." animatora **Bila Plimtona** (Bill Plymton), sa crtežom veoma bliskim stripu. Karakteristika njegovih džinglova bio je (i ostao) bizarni, na momente čak morbidni humor.

Pa, ko bi se drugi prihvatio prenosa takvog humora na CD-ROM, ako ne „7th Level" koji je, inače, za nešto više od godinu dana izgradio imidž vrlo kvalitetnog proizvođača multimedijalne zabave. Kao i *Monty Python's Complete Waste of Time*, *Take Your Best Shot* ima samo jednu svrhu – da vas zabavi, nasmeje i potroši vaše vreme.

Glavna atrakcija programa, naslovna „numera", predstavlja nam dva čilagera koji su po defaultu nazvani Džo (Joe) i Šef (The Boss). Imena in možete menjati prema trenutnoj inspiraciji. Oni su sučeljeni u glavnom prozoru, a sa obe strane tog prozora nalazi se nekoliko ikona. Svaka od njih aktivira određenu radnju jednog od likova. To može biti razvlačenje protivnikovih nozdrva do razmera potrebnih za smeštanje topovske cevi koja će mu potom razneti glavu, ili natezanje ušiju kao lastiša na praćki koji će „lansirati" ogromnu stenčugu direktno u lice nesrećnog oponenta, ili brzorastuće seme koje izdžiklja u busen trave, a motorna kosačica koja potom biva aktivirana može da štricne i „deo" glave (sve do vrata)... Kao što rekosmo,





fazoni su vrlo neobični, ali mnogo bezopasnije izgledaju kada ih gledate nego dok čitate ovaj opis (kao, recimo, ludorije Toma i Džerija – probajte da neku od njih opišete i videćete da mogu zvučati podjednako zastrašujuće).

Svaki udarac/potez jednog ili drugog lika donosi mu poene, što nas dovodi do logičnog zaključka da je u pitanju igra, i nedoumice: Šta je njen cilj? Odgovor bi bio da nekog racionalnog cilja nema, već da je jedini smisao takvog šikaniranja elektronskog protivnika relaksacija i oslobađanje agresije (pogotovo ako mu nadenete ime svog „dragog" šefa/profesora/rođaka/poznanika/...). Na osnovu ličnog iskustva mogu da kažem: „Izgleda šašavo, ali... nisam više toliko besan."







Pored ove, na disku se nalaze i tri mini-igre (varijacije na temu *Arkanoida* i *Ponga*), zatim brojni wallpaperi, screen saveri, ikone, WAV-ovi, kao u **Pythonizeru** *Gubljenja vremena*, koje možete jednostavno pridružiti svom *Windows* operativnom sistemu (naravno, ostaju aktivni i posle izbacivanja CD-a).

Take Your Best Shot je znatno slabiji od *Complete Waste Of Time*. Retko ko će trajno nabaviti kopiju, ali svakako ga treba iznajmiti iz neke cedeteke i pogledati.

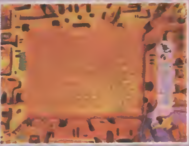
Nenad VASOVIĆ

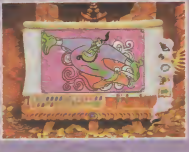
CD-ROM ustupio „Extreme Plato"



ALADDIN ACTIVITY CENTER







Već [illegible] ime Volta Diznija [illegible] za dečje osmehe. Posle fenomenalnog crtanog filma i kompjuterske igrice, ljudi u „Disneyu" su pripremili novu zabavu za vlasnike CD ROM drajvova. Na oko 200 MB smešteno je dovoljno materijala za osvajanje dečjih srca.

Sadržaj diska možete pregledati iz nekoliko perspektiva: pećina sa blagom, kasaba, zamak i sl. O svemu će vas već obavestiti učtivi duh iz lampe, dok budete slušali muziku i uživali u sličicama.

Sledeći korak je izbor zabave: igra memorije i lavirint (za pamćenje i logiku) ili povezivanje identičnih likova među sličicama (za uočavanje detalja). Na bilo kom ekranu u igrama, pritiskom na ikonu lupe, duh će pružiti pomoć.

Pored toga, deca mogu da vežbaju bojenje junaka iz crtaća, bojicama, vodenim bojama (čak dolazi u obzir i mešanje dve boje i pravljenje treće) ili da kompjuter boji za njih. Kod bojenja bojicama postoji i „magična četka" koja će crtež ofarbati onako kako treba.

To nije sve: elektro-pedagog će pomoći i oko učenja slova (ukucavanjem naziva predmeta) ili brojeva (spajanje predmeta „od tačke do tačke" koje rezultira dobijanjem kompletne sličice).



Možda najlepši deo celog diska jeste „teatar" sa animacijama iz originalnog dugometražnog crtaća „Aladin". Svaka od šest animacija ima po dva minuta i (sudeći prema uputstvu) rađene su u High i True Coloru (32 hiljade, odnosno 16 miliona boja). U poslednjoj je let Aladina i Jasmin na ćilimu, praćen sjajnom muzičkom ljubavnom temom crtaća.

Svaki od segmenata *Aladdin Activity Centra* praćen je veoma dobro urađenim animacijama i zvučno-muzičkim sekvencama. Na primer, ako odaberete ikonicu sa notom, majmunčić Abu „svira na posudu", a pritiskom na „Exit" rasplakaćete njegovu lice. Još tužniji je izlazak iz programa kada vas duh moli da ostanete. Ako ste ipak tvrdog srca, plačnim glasom kaže „Good bye, Master!"

Momir RADIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"

CeDeTEKA

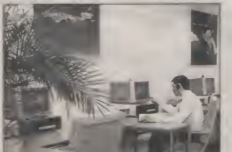
Pilotska akademija JAT-a (2)



Upotreba računara u teorijskoj obuci pilota i sistem ClassNet

Obrađujući upotrebu računara u JAT-ovoj pilotskoj akademiji, u prošlom broju „Sveta kompjutera" pomenuli smo postojanje sistema pod nazivom *ClassNet*. Da bi se u potpunosti shvatio princip funkcionisanja ovakve kompjuterske učionice, ne bi bilo zgoreg podsetiti se osnovnih tačaka koje obuhvata metodologija nastave u obuci pilota.

Sve počinje planiranjem nastave nakon koje sledi priprema nastavnika i naravno obrada gradiva uz pripremu ne samo tekstualnog dela predavanja, već i prikladnih didaktičkih sredstava. Slede samo predavanje i vežbanje gradiva, nakon kojih ide priprema za test i njegovo izvođenje. Da bi se jedna škola mogla pohvaliti kvalitetom znanja koje njeni učenici ponesu, mora biti zadovoljen i parametar koji se može svesti u reči učenje. Oni koji su se ikada bavili ovim „poslom" znaju da je mnogo lakše izgovoriti tu reč nego je i raditi, pogotovo ukoliko se ne poseduje adekvatno učilo (knjiga, udžbenik, skica...).



Sada kada znamo metodologiju pristupa teorijskoj obuci pilota, nije teško pretpostaviti kako se kompjuteri mogu primeniti u njoj. Sigurno je da se od računara može napraviti odlično didaktičko sredstvo, koje bi se moglo dodati spisku već postojećih i dobro uhodanih naprava (kao što su dijaprojektori, grafoskopi, video-rikorderi...), ali je još sigurnije da bi se na taj način računar pristojno oskrnavio. U krajnjoj liniji svedoci smo da u našoj svakodnevnoj okolini, ne postoji ni jedna oblast u kojoj primena PC-a ne bi mogla biti efikasnija od trenutne upotrebe.

Sve zbog novca

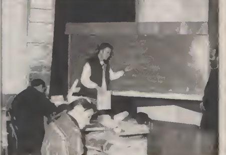
Pre nego što se pozabavimo konkretnim problemom *ClassNeta* u JAT-ovoj pilotskoj školi, vratimo se par godina unazad. Moglo bi se reći da su pionirski koraci upotrebe računara u obuci i testiranju pilota načinjeni u Americi iz jednog, ne toliko prozaičnog razloga - uštede novca. Glavni problem koji se javljao u testiranju pilota koji su bili na putu ka sticanju profesionalne dozvole bio taj što se centar za polaganje testova nalazio samo u jednom gradu. Kandidat bi bio prinuđen da odlazi u Centar, zašta bi mu bilo neophodno par sati putovanja, nakon čega ga je čekalo polaganje testa, a zatim put nazad u svoju matičnu školu za polaganje praktičnog letenja. Gubitak je bio dvostruki - novac i vreme. Zbog toga se i došlo na ideju da bi svi ovlašćeni aeroklubovi širom SAD-a mogli na neki način biti umreženi na centralni računar koji bi posedovao bazu pitanja, i u istom trenutku na više udaljenih mesta kandidati bi polagali svoj ispit. Sa reči se ubrzo prešlo na delo i tako je nastao sistem pod nazivom *Drejk (Drake)* za testiranje pilota. Ovaj sistem je i danas u upotrebi.

Par godina nakon toga napravljen je sledeći korak - kompletna obuka za avion MD-11 za kapetane je kompjuterizovana. Svi počeci su teški, pa je tako i ovaj sistem nailazio na mali otpor. Međutim, nakon završene dodatne obuke, svi koji su je prošli smatrali su da je izuzetno dobra.

Kako je upotreba računara u obuci letača sve više uzimala maha, počele su i diskusije različitih eksperata iz psihologije, sociologije i letačkih predmeta na kojima se uglavnom raspravljalo na temu humanosti takvog poteza. Globalni zaključak koji bi se mogao izvući sa svih tih konferencija mogao bi se svesti na to da se smatra da se u početku obuke pitomcima nastava drži po principu 90 posto živi predavač, 10 posto kompjuter. Na taj način omogućuje se da đaci „mimije" mogu da usvajaju gradivo bez dodatnog „šoka" privikavanja na računare. Kako njihovo znanje iz oblasti letenja raste, tako se zastupljenost mašina u nastavi povećava, a čoveka smanjuje, da bi pred kraj obuke kompjuteri bili u potpunom vodstvu. Kada je u pitanju sprovođenje testova smatra se da računari imaju prednost nad živim ispitivačem zbog njihove objektivnosti.

ClassNet

ClassNet je proizvod izraelske firme koji predstavlja poseban vid međusobnog umrežavanja



računara bez obzira na njihov tip *(PC, Macintosh, PowerPC, Alpha)*, vid postojeće mreže (Novell, Unix, OS/2...) ili operativni sistem. Transfer kroz mrežu je izuzetno brz tako da prenos slika, video signala (PAL, SECAM...) i zvuka praktično ide trenutno.

U JAT-ovoj pilotskoj akademiji *ClassNet* je postavljen tako što postoji jedna master jedinica i više učeničkih. Master jedinica je bazirana na PC računaru koji poseduje procesor 486 na 133 MHz, a učeničke jedinice, za sada, nisu računari već poseban vid terminala, koji se praktično sastoje od tastature, miša i monitora. U planu je skora zamena ovih terminala za personalce.

ClassNet omogućuje sve kombinacije rada - od istovremenog slanja slike i videa sa mastera na sve učeničke stanice, slanja slike sekvencijalno (prvu sliku prvo dobije stanica br. 1, nakon toga je dobije stanica br. 2, a u tom trenutku je druga slika prosleđena stanici 1), i selektovano slanje na određene stanice. Pored toga moguće je sa svake stanice (ili mastera) „preuzimati" ekran i tastaturu. U toku predavanja moguće je sa mastera „zaključati" tastature i miševe na učeničkim stanicama. Uz sve to, svako radno mesto poseduje i par slušalica sa mikrofonom tako da su mogući i svi vidovi audio komunikacije. I ne samo to. Na ceo sistem se bez problema može priključiti i video-rikorder sa koga će se na sve monitore slati različiti vidovi edukativnih filmova.

Filozofija predavanja uz korišćenje *ClassNeta* bi se krajnje simplifikovano mogla svesti na sledeće: u nekoj aplikaciji za prezentacije *(Power Point, CorelSHOW*, itd.) pripreme se „slajdovi" ili animirani slajdovi koji prate izlaganje nastavnika. Sa multimedije se preuzmaju simulacije, recimo stvaranja oblaka u atmosferi, a sve se to konačno ilustruje video snimkom sa video-rikordera.

Provera znanja

ClassNet omogućuje i testiranje kandidata za šta su u JAT-ovoj pilotskoj školi napravili poseban softver koji radi u Windows okruženju. Svi testovi se izvode po sistemu višestrukog izbora *(multiply choice)*. Na centralnom računaru nalazi se baza pitanja koji su klasifikovani po važnosti - postoje pitanja koja moraju da uđu u sastav svakog testa. Ostala „manje važna" pitanja se u test ubacuju po random sistemu. Kandidatu je, za svaki test po međunarodnim pravilima limitirano vreme polaganja ispita. Na svako pitanje može se odgovarati odmah ili ukoliko student nije siguran može preći na sledeće. Nakon odgovora na pitanje ono se uklanja sa ekrana i po odgovaranju na sva pitanja ili po isteku vremena učenik trenutno dobija ocenu i procenat tačnosti svog rada, a sve se to arhivira u dosije pitomca. Studentu se na zahtev može izdati lista na kojoj će mu biti ukazano na greške koje je napravio pri polaganju svog ispita. Na taj način će se uskoro polagati testovi iz svih predmeta u JAT-ovoj školi.

Možda će se poneko nostalgično vraćati nazad starim sistemima učenja i polaganja ispita kod živog ispitivača koji može imati razumevanja za vašu trenutnu zbunjenost, ali u disciplinama kao što je avijacija zbunjenosti ne sme i ne može biti. Računaru neko može pripisivati nehumanost, ali mu niko ne može oduzeti potpunu objektivnost. Bilo kako bilo, kompjuterske učionice, naravno uz nastavnike, više definitivno nisu stvar budućnosti - one su sadašnjost.

Relja JOVIĆ
(rjovic@afrodita.rcub.bg.ac.yu)

VIScorp u stisci

Izgleda da je sa pokušajem da kupi Amigu od „Escoma" „VIScorp" kupio i probleme

Evo šta je zapravo u otvorenom pismu „Amiga javnosti" od 22. jula napisao **Bil Bak** (Bill Buck), predsednik „VIScorpa".

„Escom AG" i „Amiga Techologies GmbH" su u bankrotstvu i prestaće da postoje kao delovi korporacije. „VIScorp" je postigao dogovor sa trustom za likvidaciju ovih kompanija o kupovini Amige, međutim najmanje jedanaest različitih banaka i kompanija se smatraju vlasnicima tehnologije i/ili imovine ove dve kompanije. „Escom" je takođe u dugovima od 250 miliona dolara. Zamislite konfuziju...

Postupci koje smo morali da preduzmemo u prethodna tri meseca bili su vrlo zahtevni. Kako se situacija u „Escomu" pogoršavala, morali smo kontinuirano da menjamo iznos našeg kupoprodajnog ugovora. Mi nismo mogli da ubrzamo proces. Mnoge stvari koje smo želeli trenutno da započnemo morali smo da odložimo. Situacija u „Amigi" i „Escomu" je bila vrlo loša i to delom zbog teške finansijske situacije i ograničenog upravljanja ovim kompanijama, ali i zbog vrlo loše organizovane intelektualne svojine još iz vremena „Commodorea". Iz načina „Commodoreove" likvidacije su proistekli mnogi problemi koji rukuju nisu prevaziđeni.

Konačno (iz trećeg puta) kupoprodajni ugovor je potpisan u petak, 19. jula. On se ne može promeniti; on je izvršen. Intelektualna svojina bivšeg „Commodorea" i bivše „Amiga Technologies" postaju konačno vlasništvo „VIScorpa". Kompletna papirologija biće završena u sledećih trideset dana. Za to vreme biće registrovan „VIScorp GmbH", a „Amiga Technologies" će nastaviti da radi u likvidaciji za „VIScorp".

***Petro Tišćenko** (Tyschtschenko) i njegovi saradnici će nastaviti da rade u Nemačkoj. **Rakel Velasko** (Raquel Velasco) i Petro Tišćenko će biti novi generalni menadžeri Amige, koja će biti poznata kao „VIScorp GmbH". **Al Dankan** (Duncan), bivši generalni menadžer „Commodorea" će se pridružiti „VIScorpu" da bi vodio prodaju i distribuciju u severnoj Americi. Petro će nastaviti da radi u Nemačkoj i vodi postojeći posao. Rakel traži nekoga iz Amiga sveta ko bi reorganizovao prodaju i distribuciju u Evropi. Molim Vas da kontaktirate Rakel ako ste prava osoba za ovaj posao.*

Inženjerske snage bivše „Amiga Technologies" i inženjera „VIScorpa" biće kombinovane i profesionalno vođene. Nameravamo da uskoro započnemo ostvarivanje planova koje smo zacrtali u Tuluzu.

Molimo da nam oprostite nedostatak komunikacije sa javnošću tokom proteklih meseci. Bili smo višestruko uskraćeni u objavljivanju naših aktivnosti.

Ne očekujte čuda od „VIScorpa"; očekujte spori, ali siguran napredak.

Hvala Vam za kontinuiranu podršku.

Dakle, prema kupoprodajnom ugovoru „VIScorp" je dužan da do 18. avgusta osnuje potrebne kompanije da bi nastavio posao koji sada radi „Amiga Technologies". U ovom periodu je i posao oko narudžbina dilera premešten u Braunšvajg dok je ostatak „Amiga Technologies" i dalje u Benšejmu i radi za „VIScorp" pod imenom „Amiga Technologies GmbH i.K."

Međutim, do zadatog roka „VIScorp" nije uspeo da obezbedi sve potrebne uslove pa je trust za likvidaciju „Escoma" i „Amiga Technologies", na čelu sa **Bernardom Henbahom** (Bernhard Hembach) produžio konačni datum prodaje za trideset dana. Naime, dogovoreni postupak kupoprodaje nije izmenjen već jedna od finansijskih institucija koja podržava „VIScorp" u transakciji zahteva dodatnu dokumentaciju da bi autorizovala potpis na svoj zajam. Pošto je „VIScorp" uspeo da ubedi g. Hembaha da će pribaviti dodatnu dokumentaciju, rok je produžen, ali se posle ovog datuma neće produžavati.

Očigledno da su velike pare u igri a da niko od direktnih igrača nema taj novac, pa je razumljivo zašto su banke toliko oprezne. Ukoliko „VIScorp" ne uspe da zadovolji sve zahteve finansijera, dalja sudbina Amige je neizvesna. Ukoliko do toga dođe, a ne nađe se drugi kupac, može se desiti da Amiga postane samo još jedna od značajnih kompjuterskih kompanija koja je ušla i istoriju, ali je platila danak surovom tržištu.

D. DINGARAC



Communicamus,

Šta se može uraditi kada se jednom priključi na Internet

Šta sa Internetom?

Pošto smo se u prethodnom broju pozabavili problematikom povezivanja na Internet, red je da Mrežu upotrebimo u neke korisne svrhe. U tekstovima koji slede čitaćete kako se snaći u obilju sadržaja koje Internet nudi i kojim programima (za PC, odnosno Amigu) to najlakše činiti. Kako je na softverskoj sceni trenutno najaktuelniji sukob Netscape Navigatora i Internet Explorera, tome smo posvetili poseban tekst. Najavimo još jedan novitet: „Svet kompjutera" će od sledećeg broja dobiti Internet rubriku u kojoj ćemo se baviti savremenim tehnikama eksploatacije „Mreže svih mreža" kao i interesantnim sadržajima koji se na njoj mogu naći. Svi vaši predlozi prilozi u dogovoru s uredništvom dobrodošli su. Ukoliko imate ideja šta bi u okviru te rubrike moglo da se nalazi, pišite na internet@sk.co.yu ili na bilo koji SETNet BBS, u konferenciju „SVET.KOMPJUTERA".

Ako ste ikada lutali satima po buvljoj pijaci bezuspešno nešto tražeći, onda vam je poznat osećaj izgubljenosti. Slična stvar dešava se i sa Internetom - kako je on javna mreža na koju svako ko ima hardversku podlogu može da stavi kakav god sadržaj želi, na njemu se tokom vremena nataložilo do sada neviđeno obilje najrazličitijih informacija. Druga stvar sa kojom se svaki korisnik Interneta suoči posle početnih problema sa povezivanjem, jeste snalaženje. Iako će ovaj tekst pokušati da vas uputi na mesta gde se mogu naći „informacije o informacijama", Internet pre svega zahteva malo istraživačkog duha i malo više slobodnog vremena, naročito u početku.

Najbitnije je znati šta se traži. S obzirom na količinu informacija, kriterijum je prilično strog: potrebno je precizno definisati oblast kojoj željeni podatak pripada da biste ga našli brzo i efikasno. Primera radi, tražite li „nešto o NBA ligi" dobićete spisak gomile servera po kojima možete lutati danima, ali ako zatražite startnu petorku „LA Lakersa", šanse da brzo pronađete taj podatak su prilično velike. Pamet u glavu, jer Internet može biti krajnje zarazan ukoliko se upustite u „slobodnu plovidbu"; nije da se nećete zabaviti, ali ćete tek na kraju shvatiti da ste najverovatnije uludo potrošili svoje vreme. Uostalom, stara izreka da je vreme novac svoju savremenu potvrdu dobija tek kada stigne račun od provajdera, odnosno PTT-a.

Kuda prvo?

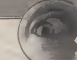
Ukoliko znate tačno kakav podatak vam treba, najbolje je koristiti alatke za pretragu. Iako postoje za različite servise (FTP, Gopher, WWW), baziraju se na principu indeksiranja koji se može uporediti sa telefonskim imenikom: specijalni server popisuje koje informacije postoje na drugim serverima i odgovara na upite korisnika upućujući ih na mesto gde se informacije zaista nalaze. Stvar je poput službe 988, samo što umesto telefonskog broja i adrese pretplatnika daje informacije druge vrste.

Počnimo od najpopularnijeg servisa. Na WWW-u postoji dosta servera koji vrše pretragu, ali pošto indeksiraju iste informacije uglavnom nude slične rezultate. Jedan od najpoznatijih i najstarijih je *Yahoo!* čija je adresa http://www.yahoo.com (uzgred, većina novijih Internet čitača podrazumeva http:// ispred adrese, tako da to nije potrebno kucati). Yahoo! je organizovan po principu sadržaja i na njemu ćete pronaći stranice razvrstane po tematici. Po sadržaju se možete kretati ručno, a možete i uneti ključnu reč i pustiti da server pronađe odgovarajuće reference. U slučaju da je zahtev toliko egzotičan da Yahoo! ne može da pronađe ništa odgovarajuće, prepustiće stvar *AltaVisti*.

AltaVista (http://altavista.digital.com) je drugi tip Internet pretraživača. Čine ga tri ultrabrza *Digital Alpha* servera sa specijalnim softverom koji 24 časa dnevno pretražuju i indeksiraju sav sadržaj WWW-a i Usenet konferencija. Snaga vredna divljenja, o kojoj možete pročitati nešto više na samoj AltaVista WWW stranici, izdvaja ovaj server od gomile sličnih. Ne samo da odgovore daje u roku od nekoliko sekundi bez obzira koliko komplikovani upiti bili, nego postoji izrazito niska verovatnoća da se neki javno dostupan podatak nalazi na internetu, a da ga AltaVista nije registrovala. Indeks se stalno obnavlja, a promene u stranicama registruju se automatski. Ukusno dizajnirana, dobro organizovana i pre svega moćna, AltaVista je nezamenljiva za lociranje podataka na Mreži.

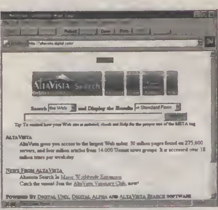


Korišćenje AltaViste više je nego jednostavno i svodi se na unos upita u predviđeno polje i čitanje dobijenih rezultata. U slučaju da otkucate više reči (npr. „svet kompjutera") AltaVista će posebno tražiti obe i na kraju ispisati dokumente sortirane tako da na početku idu one WWW stranice koje zadate reči sadrže najviše puta, s tim što se može desiti da neka od stranica jednu od zadatih reči ne sadrži uopšte. Primetite da smo zahtev kucali malim slovima, naglasivši tako pretraživaču da ignoriše raspored malih i velikih slova; da smo ga otkucali velikim slovima, AltaVista bi našla samo dokumente koji sadrže tačno tako otkucan zahtev. Ukoli-



ergo sumus

ko želite da naglasite da se zadata reč mora pojavljivati u nađenim dokumentima, ispred nje stavite znak „+", a ako pak želite dokumente koji zadatu reč ne sadrže stavite „-". Ako želite da AltaVista unete reči shvati kao celinu, a ne kao više zasebnih upita, stavite ih među navodnike: upit „filozofski fakultet" će naći samo dokumente gde se ove dve reči nalaze zajedno i to u navedenom redosledu.



AltaVista podržava i tzv. *Advanced Search*, zadavanje komplikovanih upita upotrebom logičkih operatora „i", „ili", „ne" i drugih parametara poput datuma kreiranja. Ne verujemo da će vam ovako sofisticiran način pretrage često trebati, pa se nećemo zadržavati na njemu. Za detaljnija uputstva možete pogledati i odlično napisan Help sa gomilom primera koji se nalazi na samoj AltaVisti.

Postoji još Internet pretraživača *(Lycos, WebCrawler)*; nisu tako popularni kao Yahoo! i AltaVista, ali nude neke specifične usluge koje vam mogu biti korisne. U slučaju da vas ovo zanima, konsultujte http://www.yahoo.com/Computers_and_Internet/Internet/World_Wide_Web/Searching_the_Web/Search_Engines/ gde ćete naći kompletan spisak.

Gopher i Veronica

Gopher se može nazvati pretečom WWW-a. To je potpuno tekstualni servis organizovan po principu menija u kojima su razvrstane razne informacije, kao i veze ka drugim serverima širom Interneta. Iako nije atraktivan poput Weba, Gopher nudi izvrsnu bazu raznovrsnih informacija i svakako ga treba uzeti u obzir kada se preko Interneta traži neki specifičan podatak.

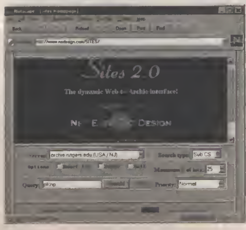
Gopheru se može pristupiti ili preko posebnih programa (ukoliko koristite Unix, otkucajte *gopher* u komandnoj liniji) ili preko bilo kog WWW čitača *(Netscape Navigator, Internet Explorer)* tako što se u na početku adrese mesto **„http://"** navede **„gopher://"**.

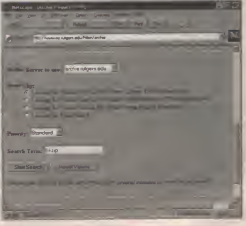
Servis za pretraživanje Gophera naziva se **Veronica (Very Easy Rodent-Oriented Netwide Index to Computerized Archives)** a najbolji način da ga iskoristite je da pristupite serveru gopher://gopher.micro.umn.edu:70 i da iz osnovnog menija izaberete opciju *Other Gopher and Information Servers*. U njoj ćete, pored mogućnosti pretraživanja Gopher servera širom sveta, naći i njihovu kompletnu listu kao i servere razvrstane po većim geografskim oblastima.

FTP i Archie

Popularan, ali veoma zahtevan po pitanju brzine veze, FTP je način da se pristupi mnogobrojnim fajl-serverima širom sveta na kojima nema čega nema. Pretraživanje po takvim serverima često se graniči sa ludošću, tako da su ljudi sa McGill univerziteta u Kanadi smislili način da se i ta masa indeksira i efikasno pretražuje. Servis je nazvan **Archie**, što se može čitati i kao „arki" i kao „arči", u zavisnosti od toga da li reč shvatite kao izvedenu iz reči „archive" ili kao nadimak imena Arčibald (pioniri Interneta ponekad su krajnje bizarni). I Archie se može koristiti preko specijalnih klijenata koji u sebi sadrže i Help koji olakšava rad, ali se najčešće koristi preko Telneta - uradite telnet archie.rutgers.edu ili telnet archie.mcgill.ca, prijavite se kao „archie" i dočekaće vas prompt za unos upita. Donedavno je i kod nas, na računaru zmaj.etf.bg.ac.yu postojao Archie server, ali je iz nepoznatih razloga ukinut. Šteta, jer je opcija pretraživanja domaćih FTP servera jedna od stvari koje bi bile višestruko korisne domaćim korisnicima.

Archie poseduje nekoliko komandi, od kojih je najbitnija *find* kojom započinjete pretragu po određenoj ključnoj reči. Naprimer, *find pkzip* bi pronašlo sve fajlove koji u svom nazivu (ili opisu, ukoliko FTP server podržava opise fajlova)





Pentium Multimedia Notebook

11,3" SVGA TFT, aktivni kolor
11,3" SVGA Dual Scan
Rezolucija 800 X 600
2 Mb Video memorije

ZVUČNA KARTICA, 16 bit
zvučnici, pojačalo, mikrofon
i audio izlaz za zvučnike

Osnovna ploča
sa 256 Burst Cache



Portovi:
RS-232, 16550
PS/2 mouse port
VGA port
EPP/ECP printer port

PCMCIA:
- dva slota Tip II
- jedan slot Tip III

FDD 1,44
Ni-MH baterija izmenljiva
sa FDD i/ili CD-ROM-om

CD ROM 4X

HDD 810 MB

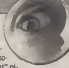
Dali studio

	Pentium 133/DS	Pentium 133/TFT
LCD	11,3" Dual Scan Color	11,3" Activ Matrix Color
VGA	2 MB	2 MB
RAM	16 MB	16 MB
HDD	810 MB	810 MB
FDD	1,44	1,44
CD-ROM	4X	4X
Baterija	Ni-MH	Ni-MH
	15.900 Din.	**18.500 Din.**

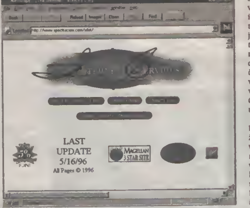
Isporuka odmah!

Opcije • PCMCIA Fax Modem 14400 • HDD 1,1 GB • RAM 32 MB

ŠUTLIĆ Bul. Revolucije 259 Tel. 419-277



sadrže „pkzip". Pošto će broj pronađenih fajlova uglavnom biti duži od jednog ekrana, sa *set pager* uključujete pauzu na kraju svakog ekrana. Spisak ostalih komandi, kao i detaljno uputstvo za svaku od njih možete dobiti komandom *help;* iz Help režima u koji vas ova komanda uvodi izlazi se pritiskom na *Enter*.



Još jedan čest način pristupa Archie servisu je preko elektronske pošte, što je i najzgodnije ukoliko vam odgovor ne treba trenutno, jer odgovor koji stigne možete na miru pregledati. Ovakav pristup svodi se na slanje poruke na adresu archie@archie.mcgill.ca u čijem će tekstu biti spisak komandi. Odgovor koji na ovaj način dobijete potpuno je identičan onome koji biste dobili preko Telneta, a naš predlog je da prva poruka koju pošaljete Archie serveru sadrži komandu *help ?*, čime ćete najlakše saznati mogućnosti za pretraživanje.

Na kraju, Archie se može koristiti i preko WWW-a. U svom čitaču unesite http://www-ns.rutgers.edu/htbin/archie i pred vama će se naći jasan formular za postavljanje upita. Ovakav način korišćenja Archiea je svakako najjednostavniji i dobar deo korisnika će se verovatno opredeliti za njega, ali treba napomenuti da se ovim gube neke od komandi za komplikovanije upite.

Druga strana medalje

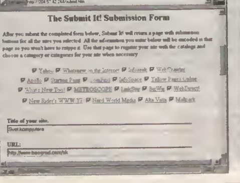
Sve što se nalazi na Internetu neko je tamo morao da postavi. Potpuno slobodna koncepcija omogućava svakome da prezentuje informacije koje smatra korisnim, a logično pitanje koje se postavlja je kako staviti ostalima do znanja da te informacije postoje. Drugim rečima, kako javiti pomenutim pretraživačima da vaša WWW prezentacija postoji i da je treba uzeti u obzir? Relativno lako - na samim pretraživačima postoji opcija *Add URL* koja služi upravo za to. Njenim aktiviranjem dobijate formular u koji treba da unesete adresu svoje prezentacije i, eventualno, nekoliko podataka o autoru (sebi) i serveru na kome se prezentacija nalazi.

Ne očekujte, međutim, da se vaše remek-delo istog momenta pojavi na spisku. Čak i brzoj AltaVisti treba nekoliko sati da bi sve indeksirala, a drugačije organizovani serveri kao što je Yahoo! ni ne stavljaju prezentacije na spisak dok ih njihovi administratori lično ne provere, čime se garantuje kvalitet samog pretraživača. Kad smo već kod toga, ako Yahoou stavljate do znanja postojanje sopstvene prezentacije, onda prvo malo prošetajte po njemu i vidite kojoj kategoriji vaša prezentacija tematski pripada. Ne bi bilo loše da odete i na *About Yahoo!* i tamo pročitate pravila klasifikacije. Kada konačno odredite sebi mesto, otidite na tu kategoriju i odande aktivirajte *Add URL* opciju, čime ćete uštedeti vreme i sebi i administratorima.

Lakši način da se sve ovo uradi nalazi se na adresi http://www.submit-it.com . Pored spiska svih poznatih pretraživača kojima se možete prijaviti, tu je i olakšavajuća okolnost koja se svodi na popunjavanje pomoćnog formulara iz koga će se kasnije podaci automatski prenositi na pretraživače. Drugim rečima, nije potrebno da svaki put kucate svoje podatke - *Submit It!* će to automatski činiti za vas.

Gde naći više informacija?

Ukoliko vam ikada padne na pamet da postavite neko pitanje, imajte u vidu to da su velike šanse da je na njega već odgovoreno. Naime, ljudi na Internetu su shvatili da postoji određeni „kontigent" pitanja koja početnici stalno postavljaju, pa su formirali tzv. *FAQ (Frequently Asked Questions)* dokumente u kojima se nalaze odgovori na ta često postavljana pitanja. Dokumenti se uglavnom mogu lako naći uz pomoć WWW pretraživača. Ukoliko vas, recimo, zanima nešto više o Gopheru, idite na Yahoo! i u polje za pretragu unesite „gopher faq".



Dobar način da se upoznate sa servisima na Internetu je da pročitate Internet FAQ, koji možete nabaviti slanjem poruke na adresu mail-server@rtfm.mit.edu u kojoj će pisati „send usenet/news.answers/internet-services/faq". Ako vam pak treba dobar spisak raznoraznih stvari koje se mogu naći poslužiće i *The Internet Services List* koji sastavlja izvesni **Scott Yanoff**. Lista se nalazi na http://www.spectracom.com/islist/ a može se nabaviti i preko FTP-a na adresi ftp://ftp.csd.uwm.edu/pub/inet.services.txt kao i slanjem poruke na inetlist@aug3.augsburg.edu .

Pored ova dva, postoji još nekoliko dobrih dokumenata za snalaženje po Mreži koji su nabrojani na kraju Internet FAQ-a. U svakom slučaju, ne dozvolite da vas nepregledno obilje informacija zaplaši ili zavede. Oba ova ekstremna slučaja prilično su česta kod početnika, ali je kao i uvek najbolje zlatna sredina: usresredite se na traženje onoga što vam je potrebno i sve su prilike da ćete to i naći. Uostalom, nije Internet slučajno proglašen globalnim selom...

Slobodan POPOVIĆ
(spop@dekart.f.bg.ac.yu)

BeoTelNet - prâve cene

Trećeg septembra „BeoTelNet" je konačno počeo prodaju Internet pristupa i pojedincima. Cene su, međutim, korigovane u odnosu na one koje smo objavili u prošlom broju. Otvaranje naloga za privatna lica košta 20 dinara, a svaki sat na vezi dodatna tri dinara. Za firme otvaranje naloga košta 395 dinara a za još toliko novca mesečno dobija se 30 sati pristupa, dok svaki naredni sat košta pet dinara

Kako smo saznali u „BeoTelNetu", do promena prvobitnih cena je došlo jer su one kalkulisane pre par meseci kada je bilo planirano da kapacitet linka za komercijalne potrebe bude 64 Kbit/s i kada je porez iznosio 7 posto. U međuvremenu je kapacitet linka za pojedinačne korisnike povećan na 128 Kbit/s, što izziskuje veće troškove, pa je logično da korisnici za bolje uslove više i plate. Takođe, sada je ukupna poreska stopa 13 posto što je uticalo na rast cena. Zaista, kada se gornji podaci propuste kroz kalkulator, dobija se da je po starom cenovniku sat Interneta za privatna lica bez poreza koštao 1,56 dinara, a da sada košta 2,65 dinara; povećanje od 70 posto za duplo brži link. Uz start od dvadeset dinara ove cena za privatna lica je i dalje veoma konkurentna.

D. DINGARAC



Sudar titana

Netscape Navigator protiv Microsoft Internet Explorera

Pitanje „Da li ste na Internetu *(ili nekoj drugoj drogi, prim. ur)?*" više nije u modi - retki su ljudi koji ne koriste usluge Mreže u današnje vreme. U takvoj situaciji normalno je da se nameće jedno drugo pitanje, a to je „Čime razgledate Internet?" Za to, naravno, postoji više nego dovoljno programa ali su se iz mase izdvojila dva koja praktično dominiraju cyberspaceom: *Navigator*, proizvod firme „Netscape" i „Microsoftov" *Internet Explorer*.

Kao i uvek kada su u pitanju nove stvari koje se tiču računara, autori se trude da im daju egzotična imena kako bi privukli što više mušterija; znajući da *landscape* znači pejzaž, a *skyscape* znači prizor zvezdanog neba, lako možemo izvući zaključak na šta jednog Amerikanca asocira naziv Netscape. Još kada na takvo ime firme dodamo avanturistički naziv programa (Navigator) i opasku da se kombinacija reči „Netscape Navigator" kobajagi tako samo piše, a u stvari se čita Mozila (Mozilla) što neodoljivo podseća na čudovište Godzilu iz japanskih legendi, marketinški efekat imena je više nego dobar.

S druge strane imamo giganta pod imenom „Microsoft" koji na tržište izbacuje svog *Istraživača (Explorer)*. On je baziran na prvom grafičkom programu za preturanje po Internetu po imenu *Mosaic*, proizvodu firme „NCSA", od koje je „Microsoft" otkupio kompletna prava.

Borba za previast na polju Internet čitača ispala je korisna za prosečnog krajnjeg korisnika - oba programa praktično su besplatna. Doduše, Navigator je besplatan samo za privatna lica i akademske ustanove, dok „Microsoft" na sva zvona reklamira da je Explorer besplatan za sve, pa čak i za one koji moraju platiti bednih nekoliko desetina dolara za korišćenje Navigatora.

Netscape Navigator 3.0

Kad se na tržištu pojavio program pod gornjim nazivom, ljudi su bili poprilično zatečeni jer nije prošlo dugo vremena od pojave finalne verzije *Netscape Navigator GOLD* programa. U poslednje vreme među proizvođačima je, iz marketinških razloga, veoma popularno izdavanje nedovršenih „beta" verzija programa kako bi se najavilo prisustvo na tržištu i ubrzalo traženje grešaka i bagova, u čemu „Netscape" ne predstavlja izuzetak, naprotiv. Ono

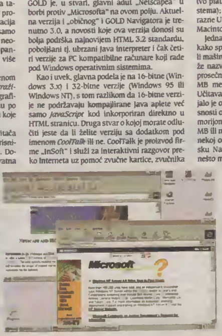


GOLD u imenu programa označava da se u paketu pored standardnog skupa potprograma (koji sačinjavaju čitač HTML-a, FTP i Gopher klijenti, Internet Mail i News kao i Java interpreter) nalazi i vaoma dobar HTML editor kojim se lako i brzo kreiraju WWW stranice. Da podsetimo, HTML je skraćenica koja označava *HyperText Markup Language*, a to je programski jezik koji služi za kreiranje WWW stranica (prezentacija). GOLD je, u stvari, glavni adut „Netscapea" u borbi protiv „Microsofta" na ovom polju. Aktuelna verzija i „običnog" i GOLD Navigatora je trenutno 3.0, a novosti koje ova verzija donosi su bolja podrška najnovijem HTML 3.2 standardu, poboljšani tj. ubrzani Java interpreter i čak četiri verzije za PC kompatibilne računare koji rade pod Windows operativnim sistemima.

Kao i uvek, glavna podela je na 16-bitne (Windows 3.x) i 32-bitne verzije (Windows 95 ili Windows NT), s tom razlikom da 16-bitne verzije ne podržavaju kompajlirane Java aplete već samo *JavaScript* kod inkorporiran direktno u HTML stranicu. Druga stvar o kojoj morate odlučiti jeste da li želite verziju sa dodatkom pod imenom *CoolTalk* ili ne. CoolTalk je proizvod firme „InSoft" i služi za interaktivni razgovor preko Interneta uz pomoć zvučne kartice, zvučnika i mikrofona. Verzija 0.9.066 koja se dobija uz finalnu verziju Navigatora 3.0 je nedorađena i poprilično loša. Ukoliko niste zainteresovani za ovakav vid komunikacije (ili jeste ali nemate zvučnu karticu) onda je svakako pravi izbor verzija bez CoolTalka koja je u svemu drugom potpuno ista, samo je kraća za koji megabajt.

Jedna od značajnih novina u čitaču je znatno poboljšan rad sa slikama. Iskusniji korisnici ranijih verzija Navigatora znaju: ako program iz nekog razloga ne uspe da učita sliku, umesto nje stavi ikonu sa natpisom ispod što nepogrešivo dovodi do lošeg izgleda strane jer se uništava formatiranje pa potencijalno lepa prezentacija izgleda ružno i uglavnom nečitljivo. Novi Navigator u takvim slučajevima ne kvari formatiranje već na ekranu zauzima pravougaoni prostor rezervisan za sliku. U tom pravougaoniku stoji njena tekstualna zamena, tako da u svakom trenutku možete znati gde bi šta trebalo da se nalazi. Još jedna od znatnih prednosti Navigatora u odnosu na ostale čitače je što postoje verzije za mnoštvo platformi (tipova računara i operativnih sistema); pored Windows verzije tu su i verzije za razne Unix platforme (SGI, Sun, Linux), kao i za Macintosh.

Jedna od najvećih zamerki Navigatoru je svakako sporost učitavanja. Za testiranje smo uzeli mašinu koja se u današnje vreme kod nas može nazvati prosekom (možda čak i malko natprosečnom). U pitanju je 486/133 računar sa 16 MB memorije i instaliranim Windowsom 95. Učitavanje Navigatora na ovoj konfiguraciji trajalo je od 30 sekundi do čitavog minuta, u zavisnosti od zauzetosti sistema. Zahtevnost za memorijom takođe je nerealno velika. Ako imate 8 MB ili manje, bolje je da razmislite o ostanku na nekoj od starijih verzija ili nadogradnji. Na disku Navigator zauzima oko osam megabajta, nešto manje od Internet Explorera.



Još jedna od zamerki koju smo imali u toku testiranja je komunikacija sa ostatkom mreže. Naime, Navigator zahteva da na mreži postoji DNS (Domain Name Server), računar koji će „servirati" imena drugim članovima u zavisnosti od njihovog IP broja (za detalje o organizaciji računara na Internetu pogledati SK 9/96). To je velika mana s obzirom na to da za Windows 95 postoje WWW serveri preko kojih možete lepo probati svoje najnovije remek-delo, ali u tom slučaju ostajete uskraćeni za korišćenje Navigatora kao čitača. Malo nestandardan pristup, ali Navigator i nije pisan kao program za krajeve gde je stalna veza sa Internetom misaona imenica, već za one gde je to realnost.





Microsoft Internet Explorer 3.0

Kad se pomene ime „Microsoft" ljudi verovatno uvek pomisle na glomazne, spore i nadasve zahtevne programe po pitanju sistemskih resursa. *Internet Explorer* je prijatno iznenađenje. Jeste veliki i jeste glomazan, ali je daleko od sporog programa. Učitavanje na ranije pomenutoj test mašini u proseku traje između sedam i deset sekundi i ono što se na prvi pogled dobije zaista je primamljivo dizajnirano, što je jedna od odlika Microsoftovih programa. Organizacija glavnog prozora je manje-više ista kao i ona koju nudi Navigator, a i većina drugih čitača. Osnovni ekran sačinjavaju meniji, tasteri, linija za unos adrese, površina za prikaz stranica, neizbežna statusna linija i veliki logo Internet Explorera: animirano zaokruženo slovo „e" koje rotira i naizmenično se smenjuje sa sličicom vozena nam plave planete. Ono što se na drugi pogled primećuje jeste jako dobra podrška stranim jezicima razvrstanim po grupama u centralnoevropske jezike (po ISO ili Windows standardu), ćirilice (po ista dva standarda), grčki i zapadnoevropske jezike. Ukoliko volite kineski, japanski, hebrejski ili neki drugi od jezika koji za pisano izražavanje ne koriste latinicu ili ćirilicu, morate skinuti sa Interneta specijalnu verziju za taj jezik. I Navigator podržava impozantan broj jezika, ali za svaki od njih morate imati odgovarajuće fontove dok se uz Explorer dobijaju i fontovi specifični za taj jezik u slučaju da su u pitanju nelatinični ili nećirilični jezici.

Jedna od jako interesantnih osobina koje poseduje Explorer je što u toku instalacije prepoznaje ranije instalirani Navigator ako postoji i osnovne parametre za rad sa mrežom, skraćenice (Navigator koristi izraz *Bookmarks*, a Explorer *Favourites*) i jezičku konfiguraciju preuzme od njega, tako da korisnik ne mora da se muči i dva puta podešava iste stvari. Ovakvo ponašanje nije primećeno kod Navigatora.

Još jedna od dobrih stvari je ta što su kod Explorera sam čitač, Internet Mail i Internet News odvojeni programi, za razliku od Navigatora kod kojeg sve to radi jedan program. Time je znatno poboljšan rad, jer nije potrebno učitavati čitač pa iz njega startovati mail, već se može startovati i sam za sebe. Uz Navigator dolazi CoolTalk, a uz potpunu verziju Explorera (arhiva je nešto malo manja od 10 MB) dolazi skup programa za gledanje raznih formata video-zapisa. Sve to ima svoju cenu koja iznosi skoro 50 MB zauzetog prostora na disku. Explorer donosi potpunu podršku novim HTML standardima, kao što je recimo pozadinska muzika uz pozadinsku sliku, što Navigator ne podržava u potpunosti. Takođe, uz Explorer dolaze znatno potpunije i novije biblioteke koje koristi *Java* interpreter.

Explorer doslovno blista u odnosu na Navigator na stranicama na kojima piše da su pisane specijalno za njega i da koriste *ActiveX* tehniku. ActiveX je nova „Microsoftova" nadgradnja HTML-a i predstavlja uvođenje Visual Basica na Internet kao zamenu za Java jezik, previše komplikovan za prosečnog korisnika.

Explorer svoje mane ispoljava retko, ali primetno. Najveću zamerku uputili bismo radu sa slikama. Naime, Explorer slike prvo učita pa ih onda prikaže za razliku od Navigatora koji ih prikazuje još dok ih učitava, što doprinosi utisku da je Explorer sporiji. Takođe, ukoliko ste od onih koji su oduševljeni upotrebom desnog tastera miša u Windows 95 programima, bićete pomalo razočarani što se u meniju koji se dobija pritiskom na to dugme ne nalazi opcija „Back" za povratak na prethodnu stranu, već da se mora kliknuti na odgovarajući taster u vrhu ekrana.

Zamerka za rad sa ostatkom mreže koju smo uputili Navigatoru kod Explorera nikako ne stoji. Program prvo pita lokalni računar za sve podatke, pa tek onda proziva ostatak mreže u potrazi za imenima i računarima, tako da je rad na računaru odsečenom od ostatka mreže znatno olakšan. Exploreru možete eksplicitno navesti koju DialUp konekciju da koristi ukoliko ne može odmah da se poveže sa mrežom. Uz njega dolazi i nekoliko Wizard programa koji do te mere olakšavaju podešavanje računara za šetnju po Internetu, da stvarno nije potrebno nikakvo prethodno poznavanje Mreže da bi se sve to konfigurisalo.

I? Koji je bolji?

Na to pitanje je teško dati odgovor. Na Mreži postoji više desetina miliona prezentacija i neke su specijalno podešene za rad sa Navigatorom, neke sa Explorerom, retke su optimizovane za neki drugi čitač, a velika većina je „standardna". Po nama je najbolja „baterijska operacija" tj. najbolje je instalirati oba programa i koristiti onaj koji vam se više dopada, a po potrebi startovati onaj drugi. Mi nismo primetili probleme prilikom rada bilo kog od njih, sem što se „bune" ako nisu podrazumevani (Default) čitači, ali oba imaju opciju za isključenje te provere.

Još jedna stvar koja vam može pomoći da odlučite je povećan nivo sigurnosti kod Explorera, koji ima ugrađene mehanizme provere eventualne pornografske, anarhističke, terorističke i slične sadržine prezentacija uz pomoć najkorišćenijih servisa na Mreži koji se bave tim problemima *(drugim rečima opcionu cenzuru, prim. ur)*. Sve u svemu, happy surfing!

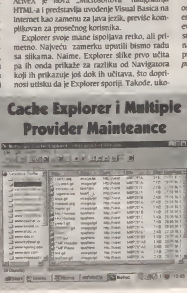
Marko MILIVOJEVIĆ
(markom@dekart.f.bg.ac.yu)

Cache Explorer i Multiple Provider Mainteance

U Internet meniju, predstavljamo vam dva korisna programa istog autora (Matthias Wolf). Omogućavaju smanjenje vašeg telefonskog računa (Cache Explorer), odnosno olakšano korišćenje više Internet provajdera (Multiple Provider Maintenance). Oba programa su Shareware i možete ih preuzeti sa BBS-a Politika iz direktorijuma „Internet" (NSCE.ZIP, 100KB i NSPVM121.ZIP, 54 KB)

Cache Explorer je program koji vam omogućuje pregled svega što je Netscape odnosno Internet Explorer (postoje verzije za oba pomenuta WWW čitača) snimio u svoj Cache direktorijum. Na taj način neke stranice možete samo pozvati, a posle ih na miru pregledati dok niste na vezi. U Cache direktorijumu se pored tekstova čuvaju i slike, pa ćete dobiti vernu rekonstrukciju WWW stranica. Možete i tražiti određeni tekst unutar svih ili samo nekih dokumenata.

U levom prozoru prikazane su adrese keširanih stranica, a u desnom fajlovi sačuvani u kešu. Klik na neki od njih otvoriće Netscape (odnosno Internet Explorer), ali prethodno ćete morati da dozvolite Cache Exploreru da promeni Cache stavku u konfiguraciji WWW klijenta. Po izlasku iz Cache Explorera, naravno, sve će biti vraćeno na staro.



Multiple Provider Maintenance je program koji pamti različite konfiguracije u WWW klijentu (Mail server, News server, e-mail adresa itd). Po ulasku u program imaćete mogućnost da aktivirate određenu konfiguraciju, a program će automatski konfigurisati vaš WWW čitač. Ukoliko promenite tekuću konfiguraciju program će to automatski prepoznati i ponuditi vam da je snimite pod drugim nazivom. Ovo olakšava život onima koji koriste usluge više Internet provajdera jer uklanja potrebu za zamornim ručnim rekonfigurisanjem.

Verzije su, nažalost, funkcionalne samo dvadeset jedan dan od dana startovanja, a nakon toga će bezobrazno odbiti poslušnost. Neće pomoći ni ponovno otpakivanje iz arhive.

Momir RADIĆ
(mradic@fon.fon.bg.ac.yu)

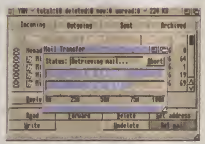


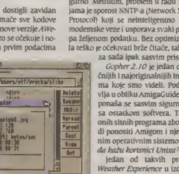
Internet softver za Amigu

Povezali ste Amigu na Mrežu, upoznali njen svet koristeći nekoliko programa koje smo opisali u prošlom broju, ali šta sve još postoji, gde se može naći i šta od toga uopšte vredi?

Da bismo rešili sve dileme koje se nameću jednom novopečenom korisniku Interneta, testirali smo još nekoliko programa posvećenih korišćenju Internet servisa. Krenuli smo od prvog i najosnovnijeg: programi za e-mail. U poslednje vreme ih se pojavilo nekoliko, među kojima se svakako najviše istakao *VOODOO*. Iako solidno zamišljen, ispostavilo se da ne radi kako treba na slabijim Amigama, da se ne ponaša baš uvek najinteligentnije i da je nepouzdan. Ubrzo zatim pojavila se i nova verzija *Yet Another Mailera - YAM 1.3*. Šta reći, sem da je Amiga konačno dobila visokokvalitetan program za slanje, prijem i obradu elektronske pošte. Prvo što upada u oči jeste mnogo više opcija i bolje sređen korisnički interfejs. U adresaru je konačno omogućeno stvaranje grupa korisnika i korišćenje aliasa. Kontrola nad svim postupcima u radu sa elektronskom poštom bolja je nego ranije, moguće je raditi Offline (van veze sa provajderom), a program je pouzdan poput prethodnih verzija. Zauzima više memorije nego ranije, ali to se može pripisati najvećem poboljšanju: uvođenju MIME standarda. Sada imate na raspolaganju i UUencode/UUdecode i MIME sistem za „vezivanje" raznih tipova podataka uz poruke. Uz to, možete konfigurisati čitače za razne vrste podataka, a sve bez nekih većih problema radi i na Amigama sa samo 2 MB memorije.

WWW čitači još uvek nisu dostigli zavidan kvalitet jer ne mogu da protumače sve kodove najnovije verzije HTML-a. Sem nove verzije *AWeba* opisane u ovom broju, uskoro se očekuje i nova verzija 2.0 *Voyagera*. Prema prvim podacima ovo je čitač koji podržava najnovije HTML standarde, tabele i sve ono za šta su korisnici Amige do sada bili uskraćivani. Tačan datum njegovog pojavljivanja još uvek je nepoznat, ali već u našem sledećem broju trebalo bi da se pojavi test beta verzije. Nadamo se da će Amiga njegovom pojavom konačno dobiti pravi WWW klijent.





Za korišćenje FTP-a pojavilo se mnogo novog softvera, ali je opšti utisak da *MuiFTP* još dugo neće biti prevaziđen. Pre svega, tu je *GuiFTP* koji ima jako elegantno rešen Bookmark (sistem beleženja korisnih adresa) i mnogo lepih stvari oko konfigurisanja. Transfer podataka se obavlja u nešto krupnijim paketima tako da GuiFTP na trenutke deluje brži, ali onome ko je navikao na MuiFTP on deluje siromašno, nedovršeno i estetski nedorađeno. Pošto prošli put nismo pomenuli nijedan FTP program koji radi iz komandne linije, ovoga puta ćemo navesti *ncFTP* koji je podržan u skriptovima skoro svih ostalih Internet programa. Ponaša se sigurno, radi dobro i korisnici koji vole rad iz komandne linije biće više nego zadovoljni.

Pojavio se i *THOR 2.3* sa mogućnošću praćenja Usenet News konferencija. Radi brže od mnogih On-line čitača a ponaša se relativno sigurno. Međutim, problem u radu sa konferencijama je sporost NNTP-a (Network News Transfer Protocol) koji se neinteligentno ponaša preko modemske veze i usporava svaki pokušaj pristupa željenom podatku. Bez optimizacije protokola teško je očekivati brže čitače, tako da je THOR za sada ipak sasvim pristojno rešenje.

Gopher 2.10 je jedan od najsimpatičnijih i najoriginalnijih Internet programa koje smo videli. Podatke predstavlja u obliku AmigaGuide dokumenta a ponaša se sasvim sigurno i u saradnji sa ostatkom softvera. To je jedan od onih sitnih programa zbog kojih se vredi ponositi Amigom i njenim superiornim operativnim sistemom :) *(Šta onda da kažu korisnici Unixa?, prim. ur).*

Jedan od takvih programa je i *Weather Experience* u izdanju „Ultima Thule". U osnovi programa je izuzetna ideja Internet servisa sa vremenskim izveštajem. Program se lako konfiguriše, vrlo brzo daje sveže podatke i pouzdano obavlja svoju funkciju.

Od softvera za ostale servise sve je uglavnom opisano. Ako vam išta zafali, na *AmiNetu* možete naći sve što vam treba i još više toga što vam ne treba. Sem toga, da bi sve to zajedno radilo kako valja, potrebno je definisati konfiguracije, skriptove, raznorazne portove, Proxy servere i slične sitnice, tako da je AmiNet preplavljen megabajtima kratkih skriptova i kratkih programa. Neki od njih će vam trebati, neki ne, ali svakako vredi pregledati čega sve tu ima.

Miljan S. MIROVIĆ
(mmike@galeb.etf.bg.ac.yu)

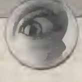
Net&Web Surf paket

Softverska kuća „Hisoft" pripremila je komunikacioni paket Net&Web sa komercijalnom verzijom WWW pretraživača IBrowse, koji je do nedavno postojao samo u beta verziji.

IBrowse radi u MUI grafičkom okruženju, podržava sve ekstenzije HTML-a uvedene od strane Netscape Navigatora uključujući i kompletnu implementaciju HTML 3 standarda. Za uspešan surfing potrebno vam je 3 MB memorije, 3,5 MB prostora na disku, 68020 procesor i OS 3.0 ili bolji.

Neophodan skup programa za podršku TCP/IP protokola koji se isporučuje uz IBrowse u Net&Web paketu objedinjuje TermiteTCP protokol, koji je „Hisoft" razvio u saradnji sa firmom „Oregon Research". Konfigurisanje protokola se obavlja pomoću intuitivnih GUI upitnika. Nije izostavljena podrška za PPP povezivanje, a tu su i Telnet u GUI maniru, kao i patch biblioteka za podršku programima prilagođenim AmiTCP-u. Za više informacija pogledajte www.hisoft.co.uk

B. BABOVIĆ



Amiga i WWW

Pre nego što je Internet dostigao svoj medijski i marketinški bum, za uživanje najpopularnijeg Internet servisa na Amigi se koristio *AMosaic*. Prvi i jedini grafički pretraživač bio je prepun nedostataka i ozbiljnih bagova, što je onemogućavalo iole ozbiljniji rad, ali situacija se promenila kada su stigli novi pretraživači *Aweb 1.2, MindWalker, odnosno Voyager 1.0* i naslednik AMosaica - *IBrowse*.

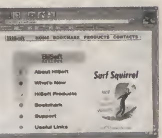
Za skromnije platforme ...

AWeb je stvoren sa idejom o besplatnom univerzalnom WWW pretraživaču za sve konfiguracije Amige. U verziji 1.2 cilj je tek delimično dostignut, dok je promenom verzije na II *AWeb* i zvanično postao komercijalni proizvod firme „AmiTrix Development" za čiju je registraciju potrebno izdvojiti 50 DEM.

Program Ivona Rozijina (Yvon Rozijin) koristi BOOPSI klase za generisanje korisničkog interfejsa i time ostvaruje uštedu u memorijskim i procesorskim resursima. To znači da se može pokrenuti na standardnoj Amigi 1200, ali po našem iskustvu radi i na A500 bez hard diska, sa 2,5 MB memorije i učitanim Kickstartom 2.0. Instaliran, program zauzima samo 511 KB. Korisnicima sa minimimalnom konfiguracijom preporučuje se niz restrikcija kojima se surfovanje može učiniti koliko-toliko prijatnijim. Prvo što bi se moglo učiniti u tom smeru jeste prebacivanje keša na hard disk, zatim ograničavanje na jedan prozor po sesiji i korišćenje Public (najčešće Workbench) ekrana umesto zasebnog (Custom Screen) i to sa razumnim brojem boja. Ako ni to nije dovoljno, s obzirom na glomazne i grafički zasićene prezentacije, moglo bi se isključiti i automatsko učitavanje slika (uključujući i pozadinu), što bi dodatno ubrzalo skrolovanje unutar učitane HTML stranice. Ovako prilagođen *AWeb* trebalo bi da pouzdano radi na svim Amigama. Program efikasno kešira stranice, tekstualne fajlove čuva odvojeno od grafičkih i postiže optimalne performanse i onda kada se keš podesive veličine nalazi na disku umesto u memoriji. Nezgoda kod *AWeba* je to što sadržaj keša, čak i kada je on preusmeren na disk, briše po završetku sesije umesto da ga po uzoru na Netscape čuva dok ne premaši određenu kvotu ili broj dana. Čest problem vezan za nedostatak memorije predstavljaju „fantomske slike". Ako se programu naloži da smesta učita sve slike, u trenutku kada ponestane memorije on prestaje sa njihovim daljim prikazivanjem. Umesto da obavesti o problemu i predloži rešenje, *AWeb* ćuti i oslanja se na korisnikovu dovitljivost. Rešenje bi u tom slučaju bilo brisanje svih slika iz keša u memoriji, sem onih koje pripadaju aktivnoj stranici; u slučaju da je keš na disku, ova operacija ne bi imala efekta, već bi pomoglo jedino gašenje nepotrebnih programa i biblioteka (Flush Unused Libraries) ili gašenje programa uz smanjivanje rezolucije.

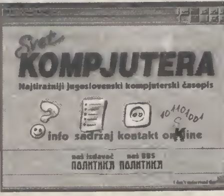
AWeb je delimično kompatibilan HTML 3 standardom a deo standarda koji se tiče tabela ni u verziji II nije podržan. Program se oslanja na sistemske Datatypeove za prikazivanje JPEG i GIF formata koji se standardno koriste u prezentacijama. Bilo bi bolje da su ti omiljeni formati na Mreži interno podržani, što bi dodatno ubrzalo dekodiranje i skrolovanje slika. Popularni način označavanja odabranih Web stranica (Bookmarks) *AWeb* poznaje pod imenom **Hotlist**. Linkove, odnosno veze na omiljene stranice program drži u okviru posebnog HTML dokumenta, kao što čini i Netscape. Sposoban je da uveze Bookmark liste iz Mosaica i pridoda ih sopstvenim, dok sa Netscapeovim *Bookmarks.htm* fajlom ne uspeva da se snađe. Kada se isti fajl učita kao HTML dokument sa diska, linkovi se korektno prikazuju. Prikaz omiljenih linkova u okviru menija ili, još bolje, tastera u okviru dodatne Toolbar linije, nažalost, nije moguć. Ovako se činom pozivanja hotliste zarad potencijalnog izbora nekog linka briše sadržaj Web prozora, što samo iritira korisnika i oduzima vreme potrebno da se stranica ponovo iscrta, a sve slike ponovo dekompresuju i prikažu. Za manipulacije linkovima AWeb otvara zaseban prozor sa dodatnim tasterima, kako i priliči.

Opcija koja postaje neophodna pri dizajniranju Web stranica na Amigi, upotrebom tekst editora i *AWeba* za prikazivanje stranica, jeste ona kojom se isključuje Proxy server. Time se i minimalne izmene u dokumentu mogu videti, dok se u protivnom ista stranica najčešće poziva iz keša. *AWeb* interno podržava Gopher servis, dok se za FTP, Telnet, News i e-mail servise koriste eksterni programi koje je moguće konfigurisati preko samog *AWeba*, pozivanjem odgovarajućeg ARexx skripta iz menija. Pored pomenutih kvaliteta, brzine i skromnosti po pitanju resursa, *AWeb* poseduje i izvrstan interni multitasking koji dolazi do izražaja pri višestrukim konekcijama, kada se kompletno stanje svih procesa može očitati u „Network status" prozoru.



...i za one druge

„Amiga Technologies" je za vreme popularizacije *Amiga Internet Surfer* konfiguracije predstavila pretraživač pod imenom *MindWalker* koji se ne razlikuje bitno od besplatnog *Voyagera 1.0*. Program podržava najvažnije delove HTML 3 standarda ali, kao ni *AWeb*, ne poznaje tabele. Radi u atraktivnom MUI grafičkom okruženju, interno podržava News, dok za upotrebu e-mail i Telnet servisa koristi eksterne programe. Njegov kešer ne razlikuje tekstualne i grafičke fajlove u okviru prezentacija te ih čuva u zajedničkom direktorijumu podesive veličine. Voyager ne poznaje administriranje keša na način koji to radi *AWeb*. Ne postoji opcija za selektivno pražnjenje keša, a direktorijumu koji je namenjen kešu nije moguće pristupiti iz samog programa. Kao i AWeb, poseduje opciju za isključivanje proxy servera, dok je njegovo rešenje bookmarka bolje od onoga u *AWebu*, posebno zbog Bookmarka koji se mogu smestiti u liniju ispod polja za upis adrese u vidu dugmića. Umesto kockice koja kruži u malecnom polju i jednostavnih reljefnih dugmića, Voyager ima prozor u kome se odvija prava animacija. Poseduje lepše i veće navigacione tastere i indikator progresa u desnom delu statusne linije smeštene na dnu ekrana. Mogućnost snimanja HTML dokumenta u obliku običnog teksta je poželjna opcija koja nedostaje ostalim pretraživačima za Amigu koje smo videli, ali ona se može prevazići selektovanjem teksta i kopiranjem njegovog sadržaja u Clipboard.



Nikola STOJANOVIĆ

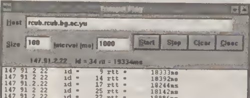


Internet klijenti

Testirali smo nekoliko klijenata za razne Internet servise pod Windows 3.11 - Trumpet Winsock kombinacijom

Sledeći uputstva iz prošlog broja, uz pomoć *Trumpet Winsocka 2.1d* i Windowsa 3.11 uspostavili smo modemsku vezu sa Internetom i sa jednog popularnog anonimnog FTP servera (ubbg.etf.bg.ac.yu) poskidali pregršt Internet klijenata za Windows. Svi programi su se nalazili u arhivama od maksimalno par stotina kilobajta a instalacija svakog od njih se svodila na otpakivanje arhive u zasebni direktorijum i dodavanje ikona u Program Manager. Po instaliranju softvera ponovo smo uspostavili vezu i započeli od osnovnog servisa.

Ping je servis koji omogućava proveru da li je mreža do željene mašine prohodna i da li je mašina raspoloživa. Probali smo dva Ping klijenta: *Trumping* i *Ws_ping*. Prvi od ova dva dobili smo zajedno sa *Trumpet Winsockom 2.1d* i za potrebe provere da li je PPP veza uspostavljena, sasvim je zadovoljavajuće rešenje. Program ima i par „tastera" tako da zaista izgleda lepo, a svoj posao obavlja korektno. Za razliku od njega, *Ws_ping* obiluje opcijama. Moguće je podesiti veličinu paketa i druge parametre pri testiranju mreže, mada nam se čini da su sve te opcije mnogo korisnije ukoliko ste povezani preko mrežne kartice a ne preko modema. Dakle, koji god od ova dva Ping klijenta da uzmete nećete pogrešiti.

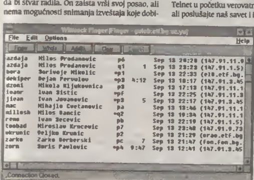


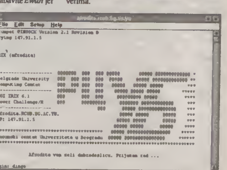
Sledeći servis je **Finger** koji omogućava pregled trenutno prijavljenih korisnika na nekom računaru, kao i dobijanje detaljnijih podataka o bilo kom korisniku. Ponovo smo testirali dva programa: *Mfinger* i *Wsfinger*. *Mfinger* je jedan u nizu klijent programa čiji autor smatra da je dovoljno da postoji prozor i u meniju, pored opcija „Exit" i „About", par osnovnih komandi da bi stvar radila. On zaista vrši svoj posao, ali nema mogućnosti snimanja izveštaja koje dobije, što može biti nezgodno jer postoje neke informacije koje se mogu dobiti samo putem Fingera a duge su i više desetina kilobajta. Zato vam mi preporučujemo *Wsfinger* koji omogućava snimanje izveštaja, stvaranje sopstvenog spiska čestih korisnika i računara koji se proveravaju i još nekoliko opcija, Detalje možete potražiti u Helpu.

Telnet omogućava da se povežete na neki računar u mreži i da, ako imate nalog na njemu, radite kao da je taj računar na vašem stolu. Probali smo četiri programa. Prva dva su *Trmptel* i *Yawtel (Yet Another Winsock Telnet)* a nazivi im govore da pripadaju onoj grupi klijenata koja samo otvori prozor... Mi vam preporučujemo *Ewan* jer nudi dosta opcija u vezi sa predefinisanjem tastature, emulacijom terminala (VT100), snimanjem sadržaja sesije (kao opcija „Scrollback" iz nekog komunikacionog programa), kao i pravljenjem spiska računara koje često zovete. Ako ste se na Internet povezali preko nekog provajdera sa posebnim PPP nalogom onda vam Telnet u početku verovatno ničemu neće služite, ali poslušajte naš savet i ipak nabavite *Ewan* jer će vam jednog dana sigurno zatrebati pristojan Telnet program. Četvrti klijent, *Qws3270x*, je zapravo emulacija IBM-ovog terminala 3270x. Ovaj program pominjemo jer je on neophodan za iole pristojan rad sa računarom rcub.rcub.bg.ac.yu na kome može dobiti nalog svaki student Beogradskog univerziteta *(iako je pored Afrodite nejasno zašto bi se iko odlučio na ovako zastarelu tehnologiju, prim. ur)*. *Qws3270x* je ostavio jako dobar utisak, mada se mora primetiti da je *x3270* sa Unixa malo pogodniji za nalaženje specijalnih tastera IBM-ovog terminala.

Za prenos fajlova (**FTP**) smo probali samo jedan program, ali smo njime više nego zadovoljni. Reč je o *Ws_ftp-u* koji, pošto popunite podatke o računaru sa kog želite da prenesete fajlove, otvara prozor podeljen na dva dela: jedan sa prikazom vašeg diska a drugi sa prikazom diska udaljenog računara. Dalja priča je izlišna za sve one koji su makar jednom kopirali fajlove u Norton Commanderu ili nekom sličnom programu. Preporučujemo ga svima.

Gopher je servis koji je preteča WWW-a i omogućava šetnju po „direktorijumima" sa raznim temama sve dok se ne dođe do željenog fajla. Probali smo samo *Wsgopher* i, s obzirom da program nudi dosta opcija za baratanje fajlovima koji se čitaju, nekoliko ikona za najčešće opcije, pravljenje spiska omiljenih servera, kao i da za svaki direktorijum otvara poseban prozor a omogućava i više konekcija, preporučujemo ga svima koji žele da prošetaju Gopher kanalima. Ako želite da procunjate širom Interneta, pogledajte Gopher server turing.mi.sanu.ac.yu jer ćete tu naći veliki broj linkova (veza) ka inostranim serverima.

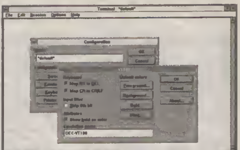




u prozoru

Ako vas ipak više zanimaju konferencije, onda je **Usenet** sistem prava stvar za vas. Za korišćenje ovog servisa, ukoliko se ne odlučite, recimo, za *Netscapeov* News modul, preporučujemo *Usenet Agent*. Ovaj program koristi sve posebnosti Windows okruženja svojim ikonama i bogatim menijima, a pored slanja i čitanja poruka iz raznih konferencija nudi i neke opcije za Offline rad. Sve to je veoma estetski dizajnirano, a iz programa je moguće slati i e-mail. Od parametara, pored ličnih podataka i podataka o vašem računaru (pogledajte „Winsock setup"), potrebno je napisati naziv i News servera; ukoliko ste korisnik Akademske mreže, predlažemo zmaj.etf.bg.ac.yu .

Ako više volite konverzaciju od pisanja poruka, pomoću **Talk servisa** možete razgovarati sa nekim poznanikom preko tastature. Probali smo dva Talk klijenta: *Bsdchat* i *Wintalk*. Oba programa lepo rade, a nama se više dopao *Wintalk*. On se startuje kao ikona u dnu ekrana i tek kada jednom kliknete na nju dobijate meni sa „Connect" opcijom. Jedina prednost *Bsdchata* je u tome što omogućava višestruke konekcije koje su po nama nepotrebne (Da li ste kada pokušali da razgovarate u isto vreme na dva telefona?). Preporučujemo da probate oba programa pa da sami odlučite, ali obavezno nabavite i Finger klijent kako biste mogli da vidite s kim možete da pričate.

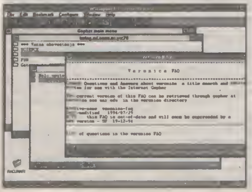


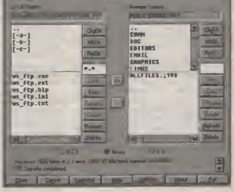


Ako želite da se uključite u rasprave većeg formata, onda nabavite **IRC (Internet Relay Chat)** klijent. Mi smo nabavili i probali *Irc* i *Irc4win*. *Irc* je jedan od već pominjanih klijenata koji samo otvore prozor... U stvari i nije tako loš dok ne pogledate *Irc4win* jer je razlika očigledna. Obilje opcija (u kojima smo se malo i gubili), ikonice, prozorčići, statusni prozor... Od ljudi koji veći deo dana provode u razgovorima koje se vode na IRC-u dobili smo preporuke da za server stavimo irc.voicenet.com na portu 6667 i da se obavezno povežemo na kanal **#serbia** na kome razgovaraju ljudi poreklom sa ovih prostora. Ipak, ne zaboravite da povremeno pogledate na sat jer sa IRC-om vreme zaista leti.

Opšti utisak je da su svi ovi Internet klijenti pod Windowsom veoma upotrebljivi iako su uglavnom u pitanju Shareware, Public Domain ili beta verzije programa. Naš savet je da pogledate preporučene programe iz teksta, ali i druge, novije klijente i da odlučite prema svom ukusu. Pazite se raznih verzija i čuvajte arhivu sa svojim Winsock programom (u našem slučaju Trumpet Winsockom). Nama se tokom instaliranja jednog e-mail programa *(dmail v1.0)* koji navodno podržava i čitanje Usenet konferencija desilo da je u Startup folder bez pitanja instaliran *Winsock 1.1* koji se startovao pri svakom dizanju Windowsa a po njegovom brisanju ranije instalirana verzija Trumpet Winsocka nije korektno radila. Ali zbog Interneta vredi rizikovati.

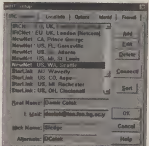
Dušan DINGARAC
(dingo@galeb.etf.bg.ac.yu)





mIRC 4.6

Dobar Internet Relay Chat klijent



Jedan od razloga velike popularnosti Interneta je i *IRC (Internet Relay Chat)*. Zamislite žurku sa 5000 vama uglavnom nepoznatih zvanica razbijenih u grupice od po desetak osoba i dobićete prilično dobru sliku kako sve to izgleda. IRC služi „živom" razgovoru između korisnika širom Mreže, a odvija se preko specijalnih IRC servera kojima se pristupa pomoću IRC klijenata koji se međusobno razlikuju uglavnom po stepenu komfora.

mIRC je izuzetno popularan program za korišćenje IRC-a u grafičkom okruženju. Postoji u 16-bitnoj i 32-bitnoj *(mIRC32)* verziji, a za njegovo pokretanje morate imati Windows sa instaliranom podrškom za Internet. Instalacija je izuzetno jednostavna: startujte izvornu arhivu koja je u EXE formatu i dobićete ikonu mIRC-a spremnu za upotrebu. Originalnu arhivu možete naći na http://www.mirc.co.uk .

mIRC 4.6 je klasična Windows aplikacija. Posebno je korisna upotreba desnog tastera miša, pri čemu su sve važnije opcije prikazane u meniju koji se tada pojavljuje. Za svaku opciju IRC-a otvara se poseban prozor, što povećava preglednost.

Nakon instalacije potrebno je aktivirati *File/Setup* opciju. *IRC Servers* sekciju popunite podacima o sebi, a *Local Info* i *Firewall* sekcije podacima koje vam dostavi vaš Internet provajder. Ukoliko koristite *SLIRP* obrišite sadržaj polja *Local Host* i *IP Address* a aktivirajte istoimene „prekidače". Posebno je važno aktivirati *Identd server* u istoimenoj sekciji. Za *Userid* unesite svoje korisničko ime.

Unutar opcije *File/Options* vrši se konfigurisanje mIRC-a. Većina opcija utiče na udobnost rada i zavisi od vašeg ukusa. Posebno je korisna sekcija *Control* u kojoj se navodi lista ljudi koje ignorišete, kao i lista onih i kojima želite dati *Channel Op* status, odnosno omogućiti im da moderišu kanale koje ste vi osnovali ,o čemu će biti reči dalje u tekstu. *Perform* sekcija obezbeđuje pisanje skripta koji se izvršava nakon povezivanja na server. Obratite pažnju na *Logging* sekciju u kojoj se određuje koje prozore želite da snimate u log fajlove (prozor sa kanalom, privatnim Chatom itd). U *Notify* sekciji navedite listu ljudi čije pojavljivanje na IRC-u ne želite da propustite, a mIRC će vas obavestiti o njihovom prisustvu odgovarajućim zvučnim signalom.

Pre nego što pređete na proces povezivanja na IRC server, obratite pažnju na opciju *Tool* unutar koje se nalazi izmenljivi spisak aliasa, *Popup* prozora koji se dobijaju pritiskom na desni taster miša, kao i *Remote* konfiguracija. *Remote* je najsloženiji deo mIRC-a i zahteva pažljivo proučavanje Helpa pre upotrebe. Ona omogućava da pojedinim ljudima dajete odgovarajuće privilegije, kao i da podesite mIRC da na određeni tekst odgovara određenim komandama. Mudro je i uz pomoć *Font* opcije smanjiti veličinu fonta u svim prozorima, jer je podrazumevani „Fixedsys" font suviše krupan za IRC u kome tekst može bukvalno da preleti ekranom.

Posle konfigurisanja, sledi povezivanje na IRC server. Za početak uđite u *File/Setup*, sekciju *IRC servers*, i kliknite na *Add*. Servera postoji na stotine, ali su organizovani u mreže pa se razgovori prenose sa jednih na druge, a na korisniku je da izabere geografski najpogodniji. Preporučujemo da počnete od, recimo, irc.voicenet.com, irc.eskimo.com ili irc.funet.fi, a ako želite da se prvo oprobate na domaćem terenu irc.rcub.bg.ac.yu ili zmaj.etf.bg.ac.yu . Uz sam mIRC dolazi i poduža lista servera, ali navedeni provereno rade sa naših prostora, uključujući i akademsku mrežu. Nakon što ste uneli podatke, kliknite na željeni server u listi i aktivirajte *Connect* taster.

Kada program jednom uspostavi vezu sa IRC serverom pred vama će se pojaviti pozdravna poruka koju obavezno pročitajte, jer može sadržati korisne podatke. Posle toga je potrebno izabrati kanal. Kanali su grupe u kojima se obavlja razgovor i svaki kanal ima svoj naziv koji uglavnom, ali ne i obavezno, označava njegovu tematiku. Spisak svih kanala dobija se komandom */list*, ali pošto na serverima postoje svakojake budalaštine preporučljivo bi bilo otkucati */list -min 20*, čime se traže samo oni kanali na kojima razgovara najmanje dvadeset ljudi. Ukoliko ste novi u ovome, savetujemo vam da pronađete i pročitate *IRC FAQ*, a ako tamo ne nađete odgovor na svoje pitanje posetite kanal **#newbies**. Standardni jezik komunikacije je engleski, mada je moguće naći i kanale u kojima se govori kineski, arapski ili srpski, što zavisi od vlasnika kanala.

U željeni kanal ulazite dvoklikom na odgovarajući naziv u listi. Možete ući u koliko god želite kanala, a od vas zavisi da li ćete moći da pratite diskusije istovremeno. Posle ulaska pojaviće se prozor sa spiskom korisnika aktivnog kanala. Dvoklik na ime sagovornika uvodi vas u novi prozor gde možete razgovarati u privatnosti. Klik na desni taster miša iznad liste stavlja vam na raspolaganje podatke o označenom korisniku, kao i mogućnost dopunjavanja lične baze podataka u kojoj se drže spiskovi zanimljivih osoba. Korisnici kojima desno od imena stoji karakter „@" predstavljaju moderatore kanala i oni imaju ovlašćenja da izbace bilo koga iz kanala, da mu menjaju tematiku itd.

Za proveru da li je neko na mreži koristite *Finger* opciju. *Control* meni aktivnog prozora nudi vam i mogućnost uključivanja i isključivanja logovanja (zapisivanja toka razgovora u fajl). Log fajlovi se vrlo brzo povećavaju, pa je mudro isključiti ih u manje zanimljivim razgovorima. mIRC poseduje opciju praćenja teksta i „hvatanja" URL-ova. Klikom na *URL* opciju na Toolbaru dobijate spisak WWW adresa pomenutih u razgovoru, na koje se skače prostim dvoklikom. Podržan je praktično svaki WWW klijent.

U spisku kanala nailazićete i na nazive kao što su **#warez**, **#sexpics** i slični. Oni predstavljaju izvor velikog broja fajlova, a često su u njima i čitave piratske podružnice. Da biste preuzimali fajlove sa IRC-a koristite opcije *DCC Get/Send* za primanje i slanje fajlova, kao i *DCC Chat* za direktan razgovor sa ljudima. Nažalost, DCC komande ne rade ukoliko pristupate IRC-u preko akademske mreže. Da biste poslali fajl nekom korisniku kliknite jednom na njegovo ime u *Chat* prozoru a zatim aktivirajte opciju *DCC Send*. Kada vama neko bude slao fajlove, prijem će početi automatski.

IRC-om se upravlja pomoću komandi koje počinju kosom crtom. Sledi spisak najkorišćenijih:

/help prikazuje spisak IRC komandi;

/list prikazuje spisak postojećih kanala. Komanda ima i dodatne parametre: da bismo prikazali sve kanale koji imaju više od 5 a manje od 15 korisnika, a u čijem imenu se nalazi reč „Beo", otkucaćemo **/list -min 5 -max 15 Beo**;

/join pristupa kanalu. Ukoliko navedeni kanal ne postoji biće kreiran, a moderatorske privilegije će vam automatski biti dodeljene;

/part (ili **/leave**) napušta kanal. Brži način izlaska iz kanala je zatvaranje njegovog prozora;

/quit (ili **/bye**) prekida vezu sa IRC serverom. Posle komande moguće je navesti i oproštajnu poruku koja će se ispisati sagovornicima;

/nick je popularna komanda za promenu nadimka pod kojim ste vidljivi ostalima. Promena će se odraziti na svim kanalima, ali dva korisnika na istom serveru ne mogu koristiti isti nadimak;

/away pomaže ako ste u situaciji kada ne možete da pratite kanal. Njome ćete javiti sagovornicima da ste trenutno zauzeti;

/whois daje podatke o navedenom korisniku;

/invite poziva korisnika u vaš kanal;

/kick radi suprotnu stvar: ako vam neki korisnik smeta u vašem kanalu ili kanalu u kome imate moderatorske privilegije, ova komanda ga izbacuje;

/topic menja temu kanala.

Nadamo se da će vam ova uputstva biti dovoljna za početak, ali budite upozoreni: IRC je najveći potrošač vremena na Internetu, pa dobro pazite da vas ne udari kap kada vam provajder ili poštari ispostave račun.

Damir ČOLAK
(dcolak@fon.fon.bg.ac.yu)



Snaga e-maila

Pristup servisima i za one bez direktne veze sa Internetom

Iako većina servisa Interneta podrazumeva direktnu vezu, dobar deo korisnika i dalje je ograničen samo na elektronsku poštu. Objasnićemo kako se razni servisi mogu koristiti i u tim uslovima. Upozoravamo vas, međutim, da se obavezno konsultujete sa svojim administratorom pre naručivanja veće količine podataka, jer sistemi koji nisu direktno vezani na Internet uglavnom razmenjuju poštu modemima i velika količina poruka može ih potpuno zagušiti; dobar deo administratora u ovakvih slučajevima postavlja korisnicima restrikcije, te vam savetujemo da ništa ne radite na svoju ruku.

World Wide Web

Sve što treba da znate za naručivanje WWW stranica je *URL (Uniform Resource Locator)* tj. adresa željenog dokumenta. Naručivanje se postiže slanjem e-maila na agora@capri.mi.mss.co.jp (novi server u Japanu), agora@www.undp.org (ograničeno za države u razvoju) ili agora@mail.w3.org (trenutno ne radi). U telu poruke koju šaljete unesite **send *URL*** ili **rsend *adresa URL***, čime postižete da vam dokument stigne na adresu različitu od one sa koje ste poslali poruku. Na ovaj način ćete dobiti čitav dokument sa spiskom referenciranih adresa, koje možete skinuti naknadno.

Da biste probali WWW preko e-maila pošaljite sledeće komande Agora serveru:

www

send http://www.w3.org

i nakon nekog vremena primićete Agora Help fajl i „WWW Welcome Page" sa listom dokumenata koje možete skinuti.

Sem Agore postoje i mnogi drugi serveri. Neki od njih su webmail@www.ucc.ie, webmail@curia.ucc.ie (sintaksa ova dva je **GO *URL)*** i w3mail@bagheera.gmd.de (**GET *URL***). Za više informacija pošaljite komandu **HELP**. Neki WWW-mail serveri su ponekad nedostupni po nekoliko dana (ili nedelja), pa ukoliko dobijete poruku o greški ili ne dobijete nikakav odgovor, pokušajte opet kroz dan-dva.

Pretraživanje WWW-a

Postoji nekoliko „mašina za pretraživanje" razvijenih sa ciljem lakšeg pronalaženja dokumenata. Većina njih je upotrebljiva samo direktnim pristupom, ali se nekima može pristupiti i e-mailom. Na raspolaganju su vam *Lycos*, *WebCrawler* i *CUI W3 Catalog*.

Za pristup navedenim serverima koristi se pomenuti Agora server i to tako što se u URL-ovima navode ključne reči. Za *Lycos* koristite

http://lycos11.lycos.cs.cmu.edu/cgi-bin/flpursuit?*ključna_reč* .

Obratite pažnju da je potrebno staviti tačku na kraju tražene reči da bi se izbegao prikaz svih dokumenata koji je sadrže i kao podstring. Više traženih pojmova (reči) se odvaja znakom „+". Kod *WebCrawlera* potrebno stavljati tačku na kraj reči, pretraživanje je uvek „jedan na jedan":

http://webcrawler.com/cgi-bin/WebQuery?*ključna_reč* .

CUI W3 Catalog zahteva da se reči odvoje oznakom „%20". Tačka na kraju nije potrebna:

http://cuiwww.unige.ch/cgi-bin/w3catalog?*ključna_reč* .

Gopher

Pristup Gopheru e-mailom je sličan onome za WWW. Neke od opcija neće biti na raspolaganju, ali i dalje vam ostaje more informacija za pregled. Pošaljite poruku na jednu od sledećih adresa: gopher@pip.shsu.edu (USA), gophermail@eunet.cz (Češka), gopher@ncc.go.jp (Japan), gopher@nig.ac.jp (Japan). U *Subject* liniju poruke stavite adresu željenog Gopher servera i kao odgovor ćete dobiti poruku koja će izgledati slično sledećoj:

```
Mail this file back to gopher with an X before the items you want.
1. About USCgopher/
2. How To Find Things on Gopher/
(...)
You may edit the following numbers to set the maximum sizes after which GopherMail should send output as multiple email messages:
Split=27K bytes/message <- For text, bin, HQX messages
Menu=100 items/message <- For menus and query responses
#
Name=About USCgopher
Numb=1
Type=1
Port=70
Path=1/About_USCgopher
Host=cwis.usc.edu
```

Da biste videli željene dokumente, pošaljite nazad primljenu poruku sa „X" oznakom ispred stavki koje vas zanimaju. Neke stavke vode do drugih menija, a neke do tekstova ili fajlova. Ako je stavka nazvana „Search", ona omogućava pretraživanje uz pomoć Veronica servisa; označite je sa „X", a u *Subject* liniji vaše poruke unesite pojmove (reči) koje tražite.

Mailing liste

Postoje hiljade diskusija koje se održavaju samo zahvaljujući e-mail sistemima poznatim kao „Mailing liste". Ljudi zainteresovani za temu „pretplaćuju" se (Subscribe) na listu i onda čitaju i pišu poruke putem e-maila. Kao dobar uvod, pošaljite poruku na LISTSERV@vm1.nodak.edu, a u telu poruke navedite **GET NEW-LIST WOUTERS**. Da biste pronašli Mailing listu koja vas zanima, pošaljite komandu **LIST GLOBAL /ključna_reč** i dobićete spisak listi koji zadovoljavaju željeni kriterijum.

Wide Area Information Service

WAIS je način za pretraživanje više od 500 indeksiranih baza podataka. Opseg tema je prevelik da bismo ih navodili, ali vrlo brzo ćete naučiti kako da pronađete željene podatke. Za početak pošaljite poruku na waismail@sunsite.unc.edu sa *HELP* u tekstu poruke. Kao odgovor, dobićete kompletno uputstvo za korišćenje WAIS-a putem e-maila.

Lista WAIS baza podataka („resursa") može se dobiti slanjem poruka sledećeg sadržaja: **search *željena_tema***. Primera radi, poruka sa komandama

maxres 10

search bush-speeches lips

će reći WAISmail serveru da pretraži sve govore Džordža Buša i izlista najviše 10 dokumenata koji sadrže reč „lips". Uspešno pretraživanje će vratiti jednu ili više „DOCid:" linija koje označavaju adrese pronađenih dokumenata. Pošaljite nazad primljenu poruku sa neizmenjenim „DOCid:" linijama i dobićete kompletne dokumente.

Postoji mogućnost pretraživanja WAIS baza podataka preko Gopher servera. Pošaljite e-mail Gopher serveru sa **get all** komandom u *Subject* liniji i sledećim komandama u tekstu poruke:

```
Type=1
Name=WAIS Databases
Path=1/WAISes/Everything
Host=gopher-gw.micro.umn.edu
Port=70
```

Pogledajte listu tema i odaberite one koje vas zanimaju, navedite ih u *Subject* liniji i odsecite iz primljene poruke onaj deo koji odgovara traženoj bazi.

Finger

Finger je servis koji vraća informaciju o traženom korisniku ili sistemu. Obično su to „dosadne" informacije o vremenu prijavljivanja na sistem i sličnim stvarima, ali ponekad se mogu naći i zanimljive poruke. Server preko koga se ovo radi je infobot@infomania.com, a probe radi pošaljite mu komandu

FINGER jtchern@headcrash.berkley.edu

u *Subject* polju.

Dobićete neke od trenutnih sportskih rezultata, a evo još zanimljivih adresa za Finger: nasanews@space.mit.edu, coke@cs.cmu.edu, quake@gldfs.cr.usgs.gov, aurora@xi.uleth.ca, solar@xi.uleth.ca, higgins@dorsai.dorsai.org .

Fax

Da, čak i to je moguće: pošaljite poruku na mail-server@rtfm.mit.edu, u tekstu napišite *send usenet/news.answers/internet-services/fax-faq* i dobićete informacije o tome kako slati faksove preko e-maila.

Priredio Damir ČOLAK

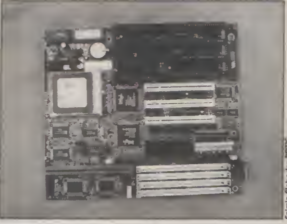
Pentium VX i HX ploče

Lepe, jednostavne i brze, a svakim danom sve bolje

Opšti utisak o novim pločama je da su mnogo jednostavnije za podešavanje od starih. Došlo se do faze da vam praktično više i ne treba knjižica da biste „udžampovali" ploču, jer džampera gotovo da i nema. Sve tri ploče automatski prepoznaju tip procesora koji je u njima (Intel Pentium, Cyrix 6x86, AMD 5k86) i prema tome same određuju neophodnu voltažu. Greške u podešavanju jednostavno više nisu moguće.

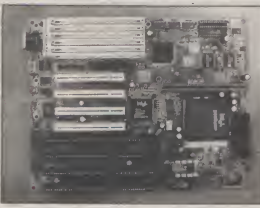
Od fizičkih novina možemo uočiti da ploče sa VX čipsetom imaju i podnožja za DIMM memoriju, novi tip 64-bitne memorije koji će u perspektivi naslediti današnje 72-pinske SIMM-ove. Prednost novih memorijskih modula je to što se zbog 64-bitne tehnologije na pentiumima ne moraju uparivati, već mogu raditi zasebno poput SIMM-ova u 486-icama.

Sve tri ploče imaju izuzetno sveže AWARD BIOS-e, od kojih je najnoviji onaj na HX ploči (19.07.96.), obogaćene novim opcijama. Sveukupno, ovi BIOS-i su tako podešeni da možete slobodno eksperimentisati bez opasnosti da svojim neznanjem dovedete do neke ozbiljnije nestabilnosti sistema. Mi smo sve parametre maksimalno ubrzali, a ploče su još uvek radile izuzetno stabilno. Generalno uzevši, pouzdanost u radu je zajednički imenitelj svih triju ploča na testu i po tom pitanju ne bismo mogli izdvojiti nijednu - sve su zaslužile čistu desetku. Za test smo koristili 32 MB kvalitetne Toshiba memorije od 60 ns, bez kojih bi ova ocena lako mogla biti drugačija.



Snimio Slobodan POTIĆ

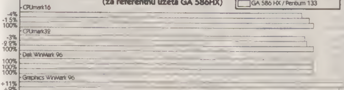
No name ploča sa VX čip setom



GA ploča sa HX čip setom

U oštroj konkurenciji koja danas vlada detalji, sitnice obično presude pri izboru nekog komada hardvera. A „Gigabyte" očigledno zna da vodi računa o sitnicama. I ove dve ploče su kvalitetno upakovane sa debelom, lepo dizajniranom, pametno osmišljenom knjižicom i disketom koja sadrži najnoviju reviziju Triones drajvera za FX/HX/VX ploče. Sitnice na samoj ploči, kao što su dva podnožja za DIMM module umesto uobičajenog jednog (VX ploča) i pomenuti prekidači umesto džampera, kada se dodaju dobijenim rezultatima testiranja brzine i pouzdanosti, verovatno će vas uveriti da je najnovija serija GA ploča izvanredan izbor. Kineska ploča, s druge strane, stigla je bez ikakve prateće opreme - pošto je šema džampovanja navedena na samoj štampi, verovatno su distributeri zaključili da ni knjižica nije neophodna, tako da je proizvođač ovog, inače odličnog proizvoda, ostao anoniman.

Temeljito testiranje svih triju ploča obavljeno je u DOS i Windows 95 okruženju, a dobijeni rezultati se do te mere malo razlikuju, da te razlike u konkretnom radu teško da biste ikada primetili. Ipak treba reći da GA ploče imaju onu nijansu brzinske prednosti koju i proizvođač deklariše, pritom je sveukupni pobednik testa GA-HX ploča. Na većini testova ploča je pokazala za nekih 1-2% veću brzinu procesora, komunikacije sa memorijom i najjači transfer hard diska. Međutim, ova prednost mnogo više dolazi do izražaja pri korišćenju Cyrix procesora, nego kada je in-

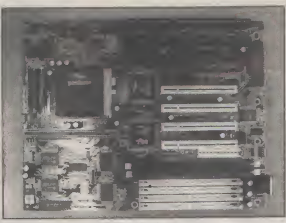


U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako smatrate da i Vi u svojoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (telefon/fax: 011/322-0552, T. Stančević, E. Smajić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče uslova.

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji firme „ŠUTLIĆ GENIUS" (486 DX5, 133 MHz, 16 MB RAM, Philips 14-inčni kolor monitor. .). Zahvaljujemo se firmi „ŠUTLIĆ GENIUS" na sponzorstvu ove rubrike.

tel u pitanju: dok sa Intelom za pojedine profile korisnika postoje jaki razlozi za opredeljivanje i za VX ploče, u slučaju Cyrixa HX čipset je nedvosmisleno superioran u svemu. Dakle, ako se opredelite za Cyrix, znate šta vam je činiti.

Osvrnuvši se unazad na FX ploče koje smo do sada dobijali nesumnjivo najveći napredak koji su novi čipsetovi doneli, jeste ubrzanje komunikacije sa hard diskom, pogotovu u Windowsu 95, što je izuzetno bitno. Ova prednost iznosi čak oko 30% - uobičajeni rezultat, koji je u Winbenchu (u zavisnosti od tipa hard diska) bio u rasponu 650-800, sada premašuje 1000! Činjenica je da su operacije sa diskom u načelu usko grlo na Pentiumima, jer su neuporedivo sporije od operacija koje se odvijaju u samom procesoru i memoriji - onog trenutka kada disk počne da „swapuje" ništa se više ne odvija trenutno, čak daleko od toga. Zato su poboljšanja na ovom polju najvidljivija i nesumnjivo najkorisnija.



GA ploča sa VX čip setom

Područje u kome VX ploče veoma ubedljivo dominiraju nad HX, jeste Windows grafika (ali, ponavljam, samo sa Intel procesorom). U testiranju smo koristili referentnu karticu Diamond Stealth Video 2000 i dobili rezultate koji daju čak 10% prednosti VX pločama! U pojedinim testovima, ova prednost se penje čak i do 35%. Interesantno je da je u ovom konkretnom merenju „no-name" VX ploča apsolutni pobednik, sa nekih 0.3% prednosti nad GA-VX, iako je u ukupnom rezultatu otprilike toliko slabija od nje.

Ono što smo videli navodi nas na zaključak da su ova dva čipseta jednostavno namenjena različitim profilima korisnika - dok je HX čipset predviđen za ozbiljnu poslovnu primenu i sve delatnosti gde ima intenzivnih matematičkih operacija (CAD, simulacije različitih procesa), VX ploče su optimizovane da daju maksimum na polju multimedije, igara i uopšte, za kućnu primenu računara.

Aleksander VELJKOVIĆ

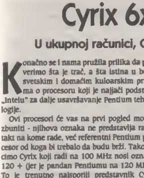
GA-HX, GA-VX, Pentium 133 procesor i Toshiba memorije su iz firme „Terracom". No name VX ploča i Cyrix 120 + procesor je iz firme „Rebel Soft"

Cyrix 6x86 dolazi

U ukupnoj računici, Cyrix jeste brži od Pentiuma

Konačno se i nama pružila prilika da proverimo šta je trač, a šta istina u beosvetskim i domaćim kuloarskim pričama o procesoru koji je najjači podsticaj „Intelu" za dalje usavršavanje Pentium tehnologije.

Ovi procesori će vas na prvi pogled možda zbuniti - njihova oznaka ne predstavlja radni takt na kome rade, već referentni Pentium procesor od koga bi trebalo da budu brži. Tako recimo Cyrix koji radi na 100 MHz nosi oznaku 120 + (jer je pandan Pentiumu na 120 MHz). To je trenutno najsporiji predstavnik Cyrix 6x86 porodice, a sem njega postoje modeli na 110, 120, 133 i od pre mesec dana 150 MHz (133+, 150+, 166+, 200+), čime je Cyrix konačno stvorio takmace za svaku kategoriju Pentiuma.



Šta kažu naši testovi? Cyrix 120 + je zaista gotovo u svemu superioran u odnosu na Pentium 120. Procesor je neuporedivo brži, sa grafikom briljira, transfer diska izuzetan imajući u vidu takt sistemske magistrale na kome radi (50 MHz). Jedina slaba tačka mu je matematički koprocesor koji je duplo sporiji od Pentiumovog. Ali, bez panike - jedina oblast u kojoj ova činjenica dovodi do realnog pada performansi jeste CAD i rendering, a većina korisnika, ipak, nisu renderaši. Scena koju P120 renderuje 2 min 50 s, Cyrixu oduzima 3 min 50 s, što kaže da oni kojima kompjuter isključivo služi u ovakve svrhe treba čvrsto da se drže „Intela". Ali niko sem njih.

Čak i igre sa kompleksnom 3D grafikom, koje tvorci deklarišu kao „gutače" matematičkih mogućnosti procesora, pokazuju bolje rezultate na Cyrixu. Naprimer, trenutno veoma popularna Formula 1 Grand Prix 2, koja sa visokim stepenom grafičkih detalja u SVGA rezoluciji ima frame rate od 13.4 na Pentiumu 120, na Cyrixu 120+ daje 15! Druga veoma zahtevna simulacija EF2000, takođe na Cyrixu ima glatkiju animaciju, bez obzira što je deklarisana kao „optimizovana za Intelove procesore".

U Windowsu se prednost Cyrixa najlakše uočava i stiče se utisak da je ovo procesor koji je upravo i projektovan za Windows aplikacije. Recimo da mu čak i Sysinfo za W95 daje koeficijent koji je približno ekvivalentan P 133 (a reč je samo o Cyrixu 120+!). Kada detaljnije pogledamo neke kompleksnije testove, može se uočiti da on ima brži i daleko ujednačeniji protok podataka između procesora i memorije. Upis u memoriju mu je čak 80% brži nego kod Pentiuma.

U čemu je tajna Cyrixove brzine? Pre svega u tome što je po samoj arhitekturi procesora ekvivalent Pentiuma Pro, a ne običnog Pentiuma, što podrazumeva nekih 6 konstrukcijskih elemenata „viška" u odnosu na Pentium. Detaljan opis arhitekture procesora možete naći na http:///www.cyrix.com

Kako stoji stvar sa kompatibilnošću? Što se Windowsa tiče, izvanredno, ali neki stariji DOS programi mogu praviti probleme. Od značajnijeg softvera koji se ne snalazi sa Cyrixom primetili smo jedino 3D Studio. Doduše, na pomenutom Cyrix Internet sajtu se ne kriju problemi sa 3D Studiom, ali vam odmah nude i rešenje - mali fajl zvani pipeloop.exe koji možete ubaciti u autoexec.bat, za koji vam garantuju da rešava pitanje 3D Studija i Clippera, a verovatno i ostalih programa sa sličnim problemom.

Cyrix vs intel? Evo jedne male tabele...

Windows, 32 bitne aplikacije:	+
Multimedijalna primena:	+
Igre, bilo DOS ili Windows:	+
CAD, rendering:	-

Rezultat od 3:1 bi čak i u fudbalu bio prilično jak, zar ne?

A. VELJKOVIĆ

USR Sportster Vi 14.4

Odličan modem sa Personal Voice Mail mogućnostima



Modem namenjen nemačkom tržištu dolazi u velikoj kutiji zajedno sa dvostrukim serijskim kablom (9 i 25 pina), USR-ovim ispravljačem (9,3 V snage 6,3 W), višejezičkim uputstvom za voice seriju (40 stranica), standardnim paketom za pristup *Compuserveu* i distribucionom verzijom *Quick-Link Message Center* softvera sa uputstvom.

Opšte karakteristike serije su da se modemi lako spajaju sa svim modemima modemima i drugim Sportsterima, odlično drže vezu i tolerišu svakakve šumove na vezi. Svi modeli koji dolaze iz Nemačke poseduju Flash ROM prilagođen nemačkim centralama i pogodnostima koje su nama nedostupne i predstavljaju balast. Recimo, modem bira broj i dobije signal „zauzeto". Očekuje dodatne signale i pokušava da dobije broj čim se oslobodi linija. Umesto toga bolje bi bilo da prekine vezu, sačeka signal slobodne linije i ponovi biranje željenog broja. Druga nezgodna karakteristika novih Sportstera je tzv. „identifikacioni signal". Naime, po biranju broja modem emituje dodatni signal kojim se identifikuje kao „modem" a ne kao „fax", odnosno „telefonska sekretarica". Stariji modemi koji nisu kompatibilni sa ovim sistemom identifikacije često se zbune i ne ostvare vezu pri prvom pokušaju ili se u opšte ne povežu. Trik koji u većini slučajeva uspeva da reši problem: čim modem izabere broj, treba ga prekinuti i sa podignutom slušalicom otkucati ATD komandu.

Ograničenje koje nam je zasmetalo pri pokušaju da modem instaliramo na BBS-u, manifestovalo se porukom ERROR kada bismo otkucali ATA komandu, odnosno ÖFF HOOK RESTRICTED kada bismo probali ATH1 komandu. Modem se javljao na poziv kada bi mu se poslala ATS0=1 komanda ali svaki Sysop izbegava rad u Auto answer modu, zbog velikih šansi da nešto krene naopako kada se prekine veza i primi novi poziv pre nego softver to uspe da detektuje.

Isprobali smo priloženi softver sa Windowsom 95 i utvrdili da je neupotrebljiv, pa smo u nedostatku boljeg odustali od isprobavanja VOICE mogućnopsti na ovoj platformi. S druge strane postoji odgovarajući komercijalni softver koji to sasvim lepo radi, ali o njemu nekom drugom prilikom. Ni na Amigi nismo bili bolje sreće jer je jedini softver *AVM Suite 2* takođe odbijao da radi sa modemom. Posle žongliranja sa konfiguracijama naterali smo modem da radi kao Rockwell kompatibilac sa Voice opcijom, ali nam nije pošlo za rukom da se, upravljajući prema signalu sa druge strane, modem probudi kao Voice Mailbox odnosno Data modem - u svakom slučaju javljao se kao fax.

Modem spada među najbolje u klasi 14.4 KBps, sudeći po transferu koji je u najmanju ruku 1560 cps. Da nije pomenutih „nemačkih pogodnosti" zapisanih u FlashROM, modem bi se mogao preporučiti.

Nikola STOJANOVIĆ

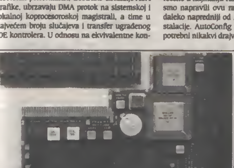
Proizvod je iz firme „Amiga Centar Zemun"

Blizzard 1230/50 IV

Najbrža „030" kartica sa koprocesorom i 16 MB

Svojim *Blizzardom 1230* firma „Phase 5" probila se u sam vrh Third-party developera za Amigu, da bi karticu dalje razvijao i došao do četvrte generacije koja radi sa *MC68030* na 50 MHz. *Blizzardi 1230* ostvaruju više nego sedmostruko ubrzanje Amiginih procesorskih performansi, trostruko ubrzanje AGA grafike, ubrzavaju DMA protok na sistemskoj i lokalnoj koprocesoroskoj magistrali, a time u najvećem broju slučajeva i transfer ugrađenog IDE kontrolera. U odnosu na ekvivalentne konkurentske kartice *(Viper MK2-50* sa istim procesorom i koprocesorom) bolji je za 7 do 11% procesorskih performansi odnosno do 80% kada je brzina grafike u pitanju.

Kao i sve kartice unazad nekoliko godina i ova je potpuno „AutoConfig" kartica, ili drukčije rečeno u najmanju ruku „Plug&Play". Namerno smo napravili ovu razliku jer je „AutoConfig" daleko napredniji od „Plug&Play" koncepta instalacije. AutoConfig znači da za karticu nisu potrebni nikakvi drajveri, softverska instalacija, podešavanje parametara i njihovo snimanje u EEPROM na kartici. Čak je i hardversko podešavanje pomoću samo dva džampera na kartici potrebno samo u u slučaju da se koristi memorija od 60 ns i brža, odnosno da se ROM transparentno kopira i automatski remapira u FAST memoriju na kartici (FlashROM). Reklo bi se da je po lakoći instalacije kartica dovedena do savršenstva.



Blizzard koji smo testirali bio je opremljen koprocesorom na 50 MHz i jednim 72-pinskim SIMMom kapaciteta 16 MB. Pošto se radilo o kvalitetnoj memoriji brzine osvežavanja od 60 ns, bili smo u prilici da probamo kako kartica radi u svakom od četiri moguća režima. Kako smo i očekivali, najbolje performanse je postizala sa Flash ROM-om i setovanom opcijom za memoriju od 60 ns. Druge kombinacije davale su do 5% lošije rezultate.

Kartica se pri radu osetno grejala, ali joj to nije smetalo da stabilno radi i po ceo dan, odnosno 24 časa bez prestanka, kada su to prilike zahtevale. Isprobali smo brdo softvera koji traži fast memoriju *(Final Writer, WordWorth)*, 68030 procesor i koprocesor *(Lightwave 4 FP, Imagine 4, Real3D 2)*, jedinicu za upravljanje memorijom - MMU *(GigaMem, VMM 3.3)* i sve je besprekorno radilo. *World Construction Set* je frejm iz animacije „Kroz Veliki kanjon" renderovao blizu šest minuta, *LightWave* je besprekorno radio sa benchmark scenama kolega iz stranih časopisa, ali se kod jedne takve scene sa intenzivnim raytracingom prilično namučio (24 časa za jedan frejm).

Stekli smo utisak da kartica može da zadovolji apetite svakog prosečnog korisnika i da omogući besprekoran rad u zahtevnijim aplikacijama. Zaljubljenike u 3D raytracing softver upozoravamo da ne očekuju previše od ove kartice, ali da i za njih postoji rešenje u vidu 060 ili barem 040 kartice.

N. STOJANOVIĆ

Proizvod je iz firme „Amiga Centar Zemun"

Teac CD 58 (8x)

Još jedan korak napred za ime koje je postalo simbol kvaliteta

Teško je naći proizvođača CD ROM-ova čiji je svaki model bio u vrhu svoje kategorije po performansama. A Teac je upravo takva firma. Nakon sjajnih četvorobrzinaca i još boljih šestobrzinaca, evo i novog modela koji će sigurno opravdati reputaciju.

Na prvi pogled već uliva poverenje: deluje robusno, ali svaki detalj deluje prefinjeno, estetski. Izgled maske je identičan modelu CD-56. Jedino ćete po oznaci na nalepnici znati da je reč o sledećoj generaciji. A šta o sledećoj generaciji, kada se stisne power, govore brojke?

Sve najbolje. Uporedite Full Stroke i Half Stroke vrednosti od 227 i 146 sa performansama bilo kog CD ROM-a u istoj klasi i mnogo toga će vam odmah biti jasno. I u ostalim parametrima uređaj prosto briljira: sector to sector daje 15.37, 8.77 i 7.80, a random access izuzetnih 109.88. Jedini osmobrzinac za koga znamo da postiže bolji rezultat u ovom domenu je Plextor. Prosečna brzina transfera u data modu (cooked) iznosi 1187, što pokazuje da model postiže deklarisanu brzinu.

Audio mod (raw), međutim, daje samo 214, što je jedva nešto više od normalne brzine reprodukcije audio diskova. Ovo vam verovatno neće biti od većeg značaja, sem ukoliko nameravate da koristite ovaj CD ROM za skidanje zvučnog zapisa iz nekog grabbera. I to smo probali: za razliku od mnogih, pogotovo starijih modela koji ako su u stanju da skidaju audio trackove, daju neupotrebljiv rezultat pun pucketanja, ovaj taj posao obavlja savršeno, ali



sporo; to vam garantuje da je digitalna informacija skinuta u izvornom obliku, bez posredstva zvučne kartice.

Konkretna upotreba potvrdila je sve numeričke podatke koje je dao CD Bench, što znači da je ovaj uređaj briljirao u svakom pogledu. Učitavanje kontrolnog uzorka fajlova je, prema očekivanju, trajalo tačno 4 puta kraće nego na prosečnom dvobrzincu. Sve instalacije su protekle savršeno, bez ikakvih zamerki po pitanju brzine ili mogućnosti iščitavanja zapisa. Reprodukcija uvodnih animacija u CD izdanjima igara je takođe besprekorna, bez štucanja i usporavanja, što je logična posledica izvanrednih access vrednosti. Što se kvaliteta CD-ova tiče, Teac 58 nije previše izbirljiv - probleme može praviti jedino sa diskovima koji su zaista u očajnom stanju, ali koji CD ROM ne bi?

Naravno, svako savršenstvo ima svoju cenu. U slučaju ovog uređaja to je preosetljivost na radno okruženje. Da objasnimo: može se lako desiti, pogotovu ako imate neku Pentium ploču sa Triton FX čipsetom, da sa drajverima koji podržavaju bus mastering neće da radi. U tom slučaju možete da koristite generičke drajvere Windows-a 95 (koji nemaju bus mastering), ali se to može odraziti i na performanse vašeg hard diska. Drugo rešenje je da potražite neku noviju reviziju drajvera za Triton ploče koja će možda biti prijateljski raspoložena prema Teacu. Napokon, do ovakvih problema uopšte ne mora doći, pa se ne opterećujte ovim pitanjem ukoliko nije neophodno.

Naravno, posle svakog napornog testiranja sledi opuštanje uz dobru muziku, a ako se ona pušta sa Teaca 58, to je pravi šlag na tortu. Zvuk je izvanredan, jedan od najboljih koji smo čuli, ako izuzmemo muzičke CD uređaje. Jasan, transparentan, pun u svim frekventnim domenima od basova do visokih tonova, gotovo trodimenzionalan. Šumova ima zanemarljivo malo, a zvuk mehanizma se povremeno jedva nazire (pri skakanju između udaljenih pesama). CD ROM audio best buy, definitivno.

Savet po pitanju ovog modela vam je verovatno jasan - i mi bismo ga rado zadržali za sebe.

Aleksandar VELJKOVIĆ

Proizvod je iz firme „T.M. Comp"



Creative GCD-R542

Odličan odnos cena-kvalitet

Bili smo u prilici da isprobamo četvorobrzinski CD poznate firme CREATIVE. Spreda gledano, ono što se odmah uočava je hardverska opcija Play/Skip. Naravno, tu su još: stereo priključak za slušalice, potenciometar za regulaciju jačine zvuka, led indikator, Stop/Eject dugme i vratanca na kojima je istaknuto quad speed (četvorobrzinac), ime firme i „markica" MPC2 što jasno daje do znanja da ovaj CD zadovoljava drugu klasu multimedija standarda (što čine i drugi konkurenti).

Sa zadnje strane CD-a između ostalih standardnih priključaka nalazi se i digitalni audio izlaz koji, kako prizvođač kaže, služi za spajanje sa DAT-om (Digital Audio Tape) ili nekim drugim profesionalnim sistemom za snimanje. Ovu pogodnost nismo uspeli da isprobamo zbog nedostatka pomenutih profesionalnih uređaja, ali ovaj podatak će nekom možda značiti.

Ispod lepe spoljašnjosti „Gold Starova" mašina GDC R-542, krije kvalitete koji u potpunosti opravdavaju spoljašnji izgled.

Mehanika je prva stvar koju treba pohvaliti. Mehanizam za ubacivanje diskova je odličan mada malo nežniji, ali to i nije stvar za zameriku s obzirom da je disk moguće ubaciti/izbaciti pomoću tastera ili softverski tako da za ručno zatvaranje vratanaca stvarno nema razloga. Po tehničkim podacima GCD-R-542 ima brzinu od 600 KB/sec što je potvrdio CD-bench koji je izmerio 598.9 KB/sec (Cooked), odnosno 687.9 KB/sec (RAW).

Što se instalacije tiče, protekla je odlično. Sve se odvijalo automatski iz Windowsa 95 i za svaku je pohvalu. Za instalaciju pod DOSom i starim Windowsom postoji instalacioni program koji se nalazi na disketi uz CD.

Kada se u obzir uzme i cena koja varira oko 100 filatelističkih jedinica Creative (GCD-R542B) je odličan izbor u klasi četvorobrzinaca.

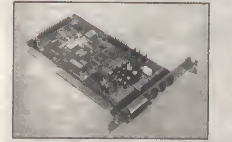
Haris SMAJIĆ

Proizvod je iz firme „Computer Dream"

Yamaha OPL Sound System

Još jedan kompatibilac

Yamaha OPL Sound System je 16-bitna zvučna kartica za PC koja koristi YAMAHA OPL3-SA čipset. Ova kartica ima slične mogućnosti kao i Sound Blaster 16, što znači sledeće: „može da sempluje i reprodukuje 16-bitni zvuk na frekvencijama od 5,5KHz do 48KHz. Sadrži 16 bitni Sigma-Delta Stereo CODEC koji služi za kompresiju i dekompresiju zvuka u stvarnom vremenu. Kompatibilna je sa OPL-3 čipom za sintezu FM zvukova. Sadrži MPU-401 kompatibilan MIDI port. Podržava priključivanje CD-ROM jedinice na ugrađeni IDE interfejs. Jedino što se može zameriti jeste nedostatak pojačala. Ali ukoliko imate nameru da zvuk iz računara slušate preko nekog HiFI uređaja, ovo i nije nedostatak. U varijanti sa solo zvučnicima nećete baš biti oduševljeni.



Sa karticom dolaze instalacione diskete sa softverom koji može da emulira WaveTable sintezu na bržim mašinama i to sa kvalitetom do 22,050 Hz sa 32 glasa. Takodje, softver omogućava bezbolno instaliranje pod Windows 95 operativnim sistemom.

Sve u svemu, ništa novo. Međutim, ova i ovakve kartice u današnje vreme sigurno predstavljaju najbolji odnos cena i performansi za multimedijske aplikacije računara.

Nikola ĆOSIĆ

Proizvod je iz firme „Rebel Soft"

S B 32 PnP

Na zapadu ništa novo

Iz „Creative Labsa" stiže stari proizvod u novom pakovanju: Sound Blaster AWE32 PnP. Ovo 'PnP' znači 'Plug and Play' što znači da je olakšana instalacija kartice pod Windows 95 operativnim sistemom. Kartica ima na sebi Advanced WavEffects 32 muzički sintisajzer. To znači da postoji 32 glasa polifonije, najviše 16 različitih instrumenata isto vremeno, jedan megabajt General MIDI semplova u ROM-u na kartici i opciono 512 kilobajta RAMa za korisničke semplove, proširivih do 2,5 MB standardnim SIMM modulima.



Takođe, na kartici postoji čip za sintezu FM zvukova (OPL-3 kompatibilan) čiji se zvukovi mogu koristiti u isto vreme sa Advanced WavEffects 32 sintisajzerom. AWE32 PnP može da sempluje na 44,1 KHz u stereo tehnici. Kvalitet semplovanja je prilično dobar za amaterske uslove.

U igri je i „Creative Labsova" 3D Stereo Enhancement tehnologija. Ovo vam omogućava da čak i na malim zvučnicima postavljenim na neznatnoj razdaljini možete osetiti prostornost zvuka.

Na kartici je suštinski promenjen jedino način komunikacije sa računarom, što praktično znači: ništa novo. Ona i dalje ostaje dobri stari AWE32 sa pomalo šupljim zvukom podesnim prevashodno za strasne igrače.

N. ĆOSIĆ

Proizvod je iz firme „T.M. Comp."

Amiga 1538 monitor

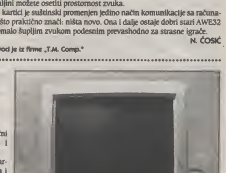
Svi modovi pod jednom kapom

Bogatstvo i specifičnosti Amiginih AGA grafičkih modova čine priključenje Amiga na standardne SVGA monitore rešenjem vrlo ograničenih dometa - horizontalna frekvencija SVGA monitora obično ne pokriva opseg neophodan za Double-PAL grafičke modove, koji čine značajan segment u spektru AGA mogućnosti. Drugo, možda još važnije, SVGA monitori nikako ne mogu prikazati Amigin standardni PAL mod, u kome rade skoro sve igre.

Zato je oduvek jedino pravo rešenje koje vas oslobađa nužnosti kombinacije - televizor za igre, a SVGA monitor za ozbiljnu primenu - nabavka nekog od specijalizovanih Amiga multisink monitora. Najnoviji proizvod namenjen zadovoljenju svih potreba Amiga korisnika je Amiga Technologies 1538 S, 15 inčni monitor sa ravnim ekranom i ugrađenim stereo zvučnicima.

Probali smo ga u svim standardnim AGA grafičkim modovima i ponašao se besprekorno - počev od PAL-a, preko double PAL-a, Productivity moda, pa sve do Euro modova. Izvrsno toleriše i visoke frekvencije vertikalnog osvežavanja ekrana (preko 70 Hz) u kojima je slika, očekivano, najkvalitetnija. Proporcije slike i mogućnosti njene regulacije, oštrina tačke i kvalitet boje mogu se meriti sa SVGA monitorima vrhunske klase.

Ako imate Amigu sa AGA grafikom, nabavkom ovog monitora moći ćete da zaboravite na sve probleme sa korišćenjem egzotičnih rezolucija koje ste, možda, ranije imali. Toplo preporučujemo.

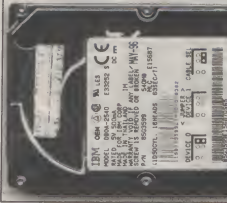


A. VELJKOVIĆ

Proizvod je iz firme „Mediteran"

IBM DB0A-2540

Brz 2,5-inčni disk solidnog kapaciteta



U tankom limenom kućištu nalik „Quantumovom", standardne veličine za 2,5-inčne diskove, krije se mala aždaja koja nas je na prvi pogled očarala izgledom i minijaturnošću a na drugi i treći pogled odlično dizajniranom elektronikom i adekvatim performansama. Od momenta instalacije sve se odvijalo mnogo brže: od dizanja sistema, pregledanja direktorijuma u *Workbenchu* i *DOpusu 5*, pokretanja aplikacija, raspakivanja velikih arhiva, gledanja IFF slika, pa do ozbiljnih ubrzanja u radu sa virtuelnom memorijom u *Image FX-u* a posebno u *Image Studiou*. Preciznija merenja su pokazala prosečan transfer od 1,76 MB/s, tačnije 1786 KB/s u *SysInfo* testu, odnosno 1,78 MB/s kada se sve sabere i podeli u *RSCP-u*. Potonji nam je ukazao na još jednu skrivenu karakteristiku ovog diska: da u potpunosti koristi mogućnosti kontrolera i DMA ne ostavljajući pri burst modu ni procenat slobodnog procesorskog vremena za druge aktivnosti u sistemu. Iz iskustva bismo rekli da je sama logika na disku i veličina keša precizno prilagođena da bi se postigao ovako visok transfer, dok se nije preterivalo sa brzinom obrtanja diska i brojem glava za čitanje. Tome u prilog ide i činjenica da se transfer ne povećava ni kada se disk dodatno keširа, a ni kada se ubaci turbo kartica sa Fast memorijom (60 ns). *Quantum Fireball*, na primer, sa istom turbo karticom poveća transfer sa 1,65 MB/s na 2,5 MB/s, jer tek sa bržim procesorom i memorijom interni kontroler uspeva da izvuče maksimum njegovih performansi.

Disk je izuzetno tih i prilikom intenzivnog rada sa razbacanim zapisima na disku, a gotovo bešuman dok miruje. Pored toga što ima smanjenu potrošnju (u odnosu na 3,5-inčne diskove) *IBM DB0A-2540* se greje više nego drugi 2,5-inčni modeli koje smo probali (40 - 320 MB), ali to ne predstavlja problem. Za one naše čitaoce koji ne pomišljaju na ugradnju 3,5-inčnog harda u Amigu 1200, bilo zbog limarskih zahvata na svojoj Amigi, bilo zbog potencijalnih problema sa napajanjem odnosno kablovima i lemljenjem u nedostatku odgovarajućeg adaptera, ovaj disk može biti dugo traženo rešenje.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod je iz firme „Amiga Center Zemun"

Koss HD-2 i HD-33

Slušalice za kućnu i kancelarijsku upotrebu



Imali smo priliku da isprobamo par slušalica poznatog proizvođača kućne audio opreme, američke firme „Koss". Za ovu priliku testirali smo modele prevashodno namenjene kompjuterašima, koji se razlikuju od modela za vokmen, kućni hi-fi sistem, odnosno studijskih i slušalica namenjenih populaciji muzičkih profesionalaca.

Jeftiniji model *HD-33*, povezuje se sa računarom jednim kablom na kome se nalazi četvrtasti potenciometar. Slušalice se mogu rotirati oko naglavka ali nedostatak zgloba ne dopušta promenu ugla naleganja slušlica. Dužina naglavka se može podešavati u rasponu od 5 centimetara. Kružnog su oblika, presvučene sa unutrašnje strane debelim plavičastim sunđerima. *HD-33* dobro reprodukuju visoke i srednje tonove, ali im nedostaju basevi.

Dvostruko skuplji model slušalica, *HD-2*, barem toliko bolje zvuči. Robusnije građe sa dvostrukim kablovima koje bez prekidanja vode zvuk od kvalitetnog minidžeka do leve i desne slušalice, zglobom vezane za naglavak takođe promnjive dužine.



Razliku zvučnim karakteristikama evidentna je i na prvo slušanje. Ovaj par ima bogatiji zvuk, širi frekventni opseg i veću osetljivost. Uz bolje iskorišćenje energije postiže realno veću glasnost, čak i sa nejakim izvorima kakvi su na većini CD-ROM-ova. *HD-2* propuštaju neuporedivo manje ambijentalnih šumova, odlično naležu na ušnu školjku, zahvaljujući elipsastom obliku, konkavnom sunđeru i zglobu. Poslednji omogućava bolje prilagođavanje slušalica obliku glave. Opšte uzevši, slušalice su bolje i od drugih modela namenjenih prvenstveno kućnoj upotrebi, kakav je par SP/5 slušalica istog proizvođača. U nedostatku novca za profesionalne slušalice, ove vam mogu izvrsno poslužiti.

N. S.

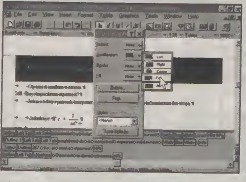
Proizvodi su iz firme „T.M. Comp"

Corel WordPerfect Suite 7

Samo što su dolari legli na račun „Novella", prethodnog vlasnika „Word Perfecta", „Corel" je odlučio da izbaci novu verziju Suitea

Glavni aduti *Suitea* su: *Word Perfect 7* - tekst procesor, *Quattro Pro 7* - za rad sa tabelama, *Corel Presentations 7* - za pravljenje prezentacija i *Envoy 7* - nešto poput „clipboarda" za razmenu dokumenata među korisnicima različitih programa.

Od dodatnih aplikacija koje su uključene u paket izdvojićemo: *IBM Voice Type Control* - za upravljanje kompjuterom putem glasa, *Sidekick 95* - organizator o kome je bilo reči u jednom od naših prethodnih brojeva i *Corel Flow 3* - program za pravljenje dijagrama, šema i svega onoga za šta su potrebni simboli. Od dodataka za Windows okruženje *Quick Finder* je adekvatna zamena za *Find* opciju Windowsa, a moglo bi se reći i za *Explorer; Corel Application Director* aktivira ikonice za brzo startovanje pojedinih komponenti koje se „zalepe" pored sata; *Dashboard 95* je zamena za *Start Menu*, a *Corel Adress Book* - ako vam ni adresar iz *Sidekicka* nije dovoljan. Ponuđeno je i kompletno rešenje za Web: počev od *Browsera* (u stvari, *Netscaped*) pod firmom AT&T) i *Quick Connect* aplikacije koja bi trebalo da prepozna vaš browser i pokupi „bookmarke" iz njega, pa sve do *Internet Publishera* - sjajnog (pot)programa Word Perfecta za pravljenje Web prezentacija, koji zaslužuje da bude nazvan „Web-procesor" iako je samo potprogram. Za sladokusce, tu je i 150 probranih *True Type* fontova i 10000 raznih sličica. Na CD su smeštena još i kompletna uputstva *(Reference Center)* i sedam lepo urađenih DEMO-a.



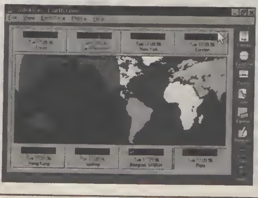
Konfiguracija

Paket radi samo pod *Windows 95* okruženjem; na NT-u 4.0 ne radi. „Corel" preporučuje 486/66 procesor, najmanje dvobrzinski CD, 16 MB RAM-a i 30-220 MB na disku kao optimalnu (ne minimalnu) konfiguraciju. Čak i na 486/100 sa 4x CD-ROM-om i sa 32 MB RAM-a program je radio očajno sporo. A što se kapaciteta diska tiče, 220 MB će vam trebati ako instalirate samo neke delove *Suitea*. Za tzv. „bonus aplikacije" *(SideKick 95, Corel Flow 3*, fontovi, *DashBoard 95, Screen Saver)* trebaće vam od 30-70 MB - „otišlo" je 350 MB! Postoji i varijanta da se programi pokreću sa CD-a, ali to može izuzetno pogoršati performanse ili usporiti učitavanje Windowsa za nekoliko minuta. Kopiranje fontova na disk smanjilo je ovo čekanje.

Suiteov CD će se automatski startovati po ubacivanju *(autorun)* a, možda ključna, opcija *Remove* u *Control Panelu* radi besprekorno. Podržana je i mrežna instalacija i to za *Novell NetWare, Windows for Workgroups, Windows NT, LAN Server* i *Banyan Vines*.

Word Perfect

Izgled *Word Perfecta 7* neodoljivo podseća na *Microsoft Word 6/7*. Meniji su skoro preslikani, a *Toolbar, PowerBar, Ruler* i *Status Bar* su neznatno izmenjeni elementi *Worda* druge boje. Obilato se koristi i desno dugme miša, a sve je manje komandi koje podsećaju na „stari" *Word Perfect 5.x*. Skriveni kodovi, specijalitet *WordPerfect* „kuhinje" su i dalje tu ('Alt-F3'), *Search* i *Replace* se i dalje pozivaju na 'F2' i 'Control-F2', zaglavlja i *footeri* imaju istu filozofiju, tu su i vodeni žigovi iz verzije 6.0 za DOS, ali *Bold, Italic* i *Underline* se pozivaju sa 'Ctrl-B', 'I' i 'U', tasterskim kombinacijama karakterističnim za „Microsoft". I označavanje teksta obavlja se sa 'Shift+strelica'.



Ono što je sjajno izvedeno je editor formula, koji je moćan onoliko koliko je *Wordov* jednostavan.

U pravljenju tabela pomoći će vam *Experti* (tj. *Wizardi*) koji omogućavaju da kroz nekoliko „odgovora" mišem ekspresno podesite izgled vaše tabele. Opcija *Quick Fill* će ispuniti tabelu brojevima, mesecima ili danima u nedelji ako zadate samo prvi, odnosno prvi i drugi podatak i osvetlite ih zajedno sa onim ćelijama koje želite da ispunite (dani i meseci se mogu prevesti na srpski). Postoji i mogućnost brzog izračunavanja formule korišćenjem podataka iz tabele.

Kvadratić koji će se pojaviti pored svakog pasusa ili ćelije u tabeli *(Edit Paragraph)* omogućiće vam da podesite tabulatore, položaj, numerisanje, okvir i sl. samo za taj objekat. Za one koji vole tekst-markere postoji opcija za markiranje teksta fluorescentnom žutom.

Od dodataka, pomenućemo *Internet Publisher* (za kreiranje Web stranica) sa dobrim *Expertima* i sjajnu saradnju sa programom za komandovanje glasom *(Voice Type Control)*. Kupovinom nekog *voice recognition* softvera (koji nije uključen u *Suite*) *Word Perfect* može da postane diktafon. Ostali potprogrami (za crtanje, za razne efekte sa slovima, za grafikone), poznati iz *Worda* su takođe uključeni u ovaj paket, a od „engleskih" opcija tu je „leteća provera pravopisa" koja će svaku nepravilno napisanu reč podvući. Klikom desnog tastera miša na tu reč, dobićete standardne opcije za preskakanje, ispravljanje i sl. Opcija *AutoCorrect* iz *Worda* ovde se samo zove *QuickCorrect*.

Quattro Pro

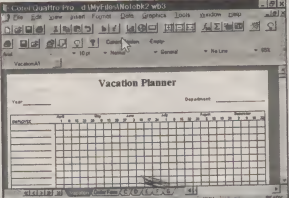
Ako vam *WordPerfectov* potprogram Chart nije dovoljan, tu je *QuattroPro* za rad sa svim onim što je vezano za brojeve, analizu, proračune, grafikone. Prepoznaćete opcije *Quick Fill* i *Speed Format* (za ispunjavanje tabele, odnosno podešavanje njenog izgleda) koje se dobijaju pritiskanjem desnog tastera miša na blok, a u istom meniju je i opcija *Block Properties* kojom podešavate parametre (boja, font, vrsta brojčanih podataka itd).

Kada odaberete neko polje i počnete unošenje podataka, dobićete dodatne dugmiće na tzv. *Input Lineu* (za unošenje funkcije, makroa itd).

Odlično su urađeni i *Experti* za analize, a postoji mogućnost pravljenja dijaloga i čitavih mini-aplikacija. I za grafikone postoji sjajan *Expert*, a podržane su čak i mape - možete koristiti već ponuđene (Afri-

ka, Amerika, auto-putevi u Americi) ili napraviti sopstvene. Uz tabelu se može prikačiti i još štošta od objekata.

Podatke možete „uvesti" npr. iz neke postojeće baze podataka, iz druge tabele, možete napraviti i prezentaciju, a od opcija iz tekst-procesora tu su i *Quick Correct* (*Auto Correct* iz *Worda*) i program za kontrolu engleskog pravopisa.



Corel Presentations

Presentations je program kojim ćete uz pomoć sopstvene kreativnosti, ili korišćenjem već zadatih šablona, predstaviti svoju firmu publici, ili je ubediti da kupi neki proizvod baš od vas. U *Expertu* možete da birate čak da li je publika pozitivno ili negativno nastrojena, sumnjičava ili neutralna, da li od vas treba nešto da nauči ili samo da bude obaveštena i sl. Prezentaciju možete posmatrati po glavnim tačkama, tekstualnom sadržaju ili kao slike: jedan po jedan slajd ili više njih istovremeno. Prezentacija se može započeti i zvukom - sa nekog CD-a ili onim koji sami snimite.

Corel Envoy

Razmeniti dokument sa kolegom koji na svom kompjuteru nema program ili fontove koje ste vi koristili? Noćna mora. Ali, prebacivanjem dokumenta u *Envoy*, svako ko ima samo Windows, videće dokument isto onako kako ga vi vidite. Princip je sledeći: ako ste u aplikaciji koja je deo *Suitea*, u *File* meniju odaberite opciju *Publish to Envoy*. Iz bilo koje druge Windows aplikacije, u dijalogu za štampanje odaberite *Envoy 7 Driver*. Vaš dokument će biti poslat u *EnvoyViewer* i sve što treba da uradite je da ga snimite kao izvršni fajl (.EXE) Da bi neka osoba na bilo kom kompjuteru videla taj fajl, treba samo da ga pokrene pod Windowsom. *Envoy Viewer* je sličan *Acrobat Readeru* i podržava i *Hyper Text* linkove (celokupni *Reference centar* paketa *Corel WordPerfect Suite 7* je rađen u *Envoy Publisheru*).

IBM Voice Type Control

„This is how I say to may computer" - ovo su čarobne reči kojima će vaš kompjuter biti podešen da sluša vaše naredbe. Uvek ga možete pitati „What can I say" ili „Where can I go" da biste saznali šta u tom trenutku možete da kažete, odnosno, koji program da pozovete. „Open Word Perfect", „Save", „Backspace", „Expand File Menu", „Page Up" su samo neke od komandi koje možete izgovarati. Sve radi skoro savršeno (ne samo sa *WordPerfectom*), sem ako ne pokušate da govorite kubansko-crnačku varijantu engleskog. Ipak, nekima sa ovih prostora će pomeranje miša izgledati lakše nego izgovaranje pravilnog engleskog. U svakom slučaju dočekaće ih jedno: „Pardon!" (tj. „Š'a si rek'o?!").

Sidekick 95 i Corel Address Book 7

Sidekick je organizator o kome je već bilo reči na ovim stranicama. Bio je kritikovan zbog sporosti. Ovde ćemo samo napomenuti da je u novom kontekstu, u poređenju sa *Quattro Proom* i *Word Perfectom* naprimer, pravi brzinski šampion. Ako vas *Sidekick* razočara, možete koristiti *Corel Address Book 7*.



Corel Flow

Corel Flow 3 je moćan program za pravljenje dijagrama, šema, grafikona, algoritama i svega onoga šta u sebi može da sadrži simbole. Ako instalirate sve fontove i biblioteke dobićete impozantan broj simbola (25 biblioteka npr.). Meniji su veoma slični onim u *CorelDRAW!-u*, pa ako znate da koristite jedan - znaćete i drugi. Na početku će vas sačekati uvodni meni u kome ćete odabrati neki od već definisanih šablona, ili se odlučiti za potpuno prazan dokument. Korišćenjem *Drag-And-Drop* tehnike, pokupite simbole koji su vam potrebni. Možete koristiti i opcije za crtanje elipsi, poligona, linija, podešavati vrstu linija i slično, baš kao u *CorelDRAW!-u*, a zatim sve to možete povezati *Connection Toolom*. Za objekte se mogu vezati i neke operacije (poput makroa). Ako se bavite oblastima kao što su programiranje (pravljenje algoritama) ili arhitekturom (projektovanje enterijera) i grafičkim dizajnom, *Corel Flow* će zameniti lenjire, letraset i ostala „osnovna sredstva".

Dodaci za Windows

Corel Desktop Application Director pozvaćete pritiskom levog ili desnog dugmeta na ikonu čekića, desno od Start menija. Levim dugmetom miša otvarate spisak svih „poslova" koje *Suite* može da obavi (isto kao da ste otvorili „Quick Tasks" iz start menija): na primer: napravi narudžbenicu, pošalji faks, ili napravi vizit-kartu, sve to po različitim oblastima: „Internet", „finansije", „korespondencija", „izdavaštvo" i „pomoćni programi".

Ikona u obliku lupe aktiviraće *Quick Finder*, alat za pronalaženje fajlova/foldera, koji bi trebalo da bude zamena za Windowsov *Explorer* i *Find* opciju. On podržava opciju indeksiranja fajlova u pozadini kako bi pretraga tekla što brže. Pretražuje se i sadržaj fajlova.

Dashboard 95 je dobra i šarena zamena za *Start Menu*. Podopcije start menija (u stvari folderi) biće prikazani kao listići u katalogu. Sem toga dobićete i sat, sličan brzinomeru i prikaz performansi vašeg kompjutera.

Internet

Pored već pomenutog *Internet Publishera* u kojem možete napraviti Web stranice profesionalnog izgleda, putem *Quick Connecta* povezaćete se sa vašim omiljenim Web stranicama. Program je utvrdio da je na našoj mašini već instaliran *Netscape 3.0* i preuzeo je njegovu top-listu Web stranica *(bookmarke)*, ali uspeo je samo da ga otvori i ništa više. Podržani su i Internet Explorer i MS Network.

Sve u svemu

Corel WordPerfect Suite je i pored ogromnog broja aplikacija i solidne integracije u nekim stvarima nedorađen. Prosto je neverovatno da *WordPerfect* (koji bi trebalo da je 32-bitna aplikacija) „zamara" mašinu više nego *Word 6* (16-bitni). Osvežavanje ekrana je u nekim trenucima toliko sporo da ćete u međuvremenu zaboraviti šta ste hteli da uradite. Kod instalacije birate između zauzeća diska i kakve-takve brzine učitavanja ili pada performansi uz minimum zauzeća diska i učitavanja sa CD-a. Sem toga, *WordPerfect* bi prema našem mišljenju mogao malo više da liči „na sebe samog od pre nekoliko godina" nego da kopira *Microsoft Word*. Ili ako ništa drugo, da bude bar brži ili da zauzima manje prostora na disku. Ovo važi i za druge komponente ovog lepo osmišljenog, ali ne baš dorađenog paketa. Nadamo se da će „Corel" od ovakvog paketa ipak uspeti da napravi nešto dostojno svoje slave.

Momir RADIĆ
(mradic@fon.fon.bg.ac.yu)

TIP: Integrisani poslovni paket

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDIJ: 1 CD

PREDNOSTI: Web editor; povezanost komponenti; mnoštvo programa; upravljanje glasom.

NEDOSTACI: Obim paketa; sporost; uputstva u elektronskom obliku.

Fractal Imager v1.1

Fraktalska kompresija napokon u praksi

Fraktali su već duže vreme poznati domaćim korisnicima računara i o njima se dosta pisalo. U početku su to uglavnom bila teorijska predstavljanja, a zatim algoritmi praćeni neverovatno lepim slikama raznih fraktalnih figura. Posle nekog vremena, pojavili su se i prvi programi za računanje *Mandelbrot* i *Julija* fraktalnih skupova. Međutim čak i tada o primeni fraktala na ovim prostorima znalo se jako malo.

Amerikanci i sateliti

Prve informacije o upotrebi fraktala su bile vrlo maglovite. Pričalo se da se primenjuju u fizici i za izučavanje strukture molekula. Posle te priče neko je čuo da Amerikanci rade neverovatnu kompresiju digitalnih fotografija snimljenih sa satelita i tako višestruko smanjuju vreme prenosa do Zemlje. Ali algoritmi za ovakve „fraktalne egzibicije" ostali su i dalje nedostupni širim krugovima korisnika.

Prošle godine, na „Beogradskom astronomskom vikendu", zaljubljenici u astronomiju mogli su da čuju kako se fraktali koriste u kosmogoniji. Slajdovi koje je iz Amerike doneo naš poznati kosmogonista **Milan Mijić** izazvali su burne reakcije i veliko interesovanje publike.

Na kraju su počele da se pojavljuju i reklame u računarskoj periodici koje su najavljivale dolazak novog standarda kompresije digitalnih fotografija. Reklamni slogani poput: „100 slika na jednoj 3.5" disketi" delovali su naučno-fantastično.

Dokle se stiglo

U jednom od prethodnih brojeva našeg časopisa, opisali smo teorijske osnove algoritama za fraktalnu kompresiju digitalnih fotografija. Sada vam predstavljamo i prvu aplikaciju koja koristi te algoritme. Ova aplikacija nosi naziv *Fractal Imager*. U pitanju je shareware aplikacija koja je do nas stigla posredstvom Interneta. Aplikacija ima standardnu dozvolu za korišćenje od trideset dana, posle čega ste dužni da je registrujete ili prestanete da je koristite. Registracija ove www shareware verzije košta 39 USD, dok CD verzija sa kopijom uputstva košta 69 USD.

Fractal Imager je program koji ima minimalne hardverske zahteve, što će reći 386 ili jači procesor, 4 MB RAM memorije i neku od verzija *Windowsa*. Naravno, postoje i *Macintosh* i *PowerPC* verzije.

Korisnički interfejs je jednostavan i vrlo efikasan, te na njega nećemo trošiti puno reči. Proces kompresije je takođe vrlo jednostavan. Dovoljno je da učitate fotografiju koju želite da kompresujete (podržani su svi važniji tipovi fajlova), a zatim kliknete mišem na dugme za kompresiju i odaberete direktorijum i ime novog FIF *(Fractal Image File)* fajla.





Prosečna slika, recimo 800 x 600 u 24 bita, kompresuje se kvalitetom *excellent* za manje od 5 minuta na 486 mašini, što je dosta vremena. Međutim dekompresija je vrlo brza i praktično se ne razlikuje od učitavanja JPEG fajla. Ovo vreme u mnogome zavisi i od same fotografije. Neke slike se kompresuju brže od drugih, iako su istih dimenzija.

Najveću primenu, ovaj tip kompresije će definitivno imati na Mreži, jer pored izvanrednog kvaliteta (mnogo bolji od JPEG), ovaj tip kompresije je i mnogo efikasniji (čak i do deset puta u odnosu na JPEG), što će drastično smanjiti vreme prenosa velikih digitalnih slika. Sem toga, treba očekivati i mnogo slikovitije multimedijalne enciklopedije na CD mediju od dosadašnjih.

Probali smo

Za potrebe testa ovog programa uzeli smo dve fotografije: jednu JPEG fotografiju devojke koja na ruci drži mali automobil (384 x 768 x 24 JPEG veličina 67957 bajtova) i originalnu FIF fotografiju skijaša letača (768 x 512 x 24 FIF veličina 23866 bajtova). Prvu sliku smo pretvorili u FIF sliku veličine 20164 bajta, a rezultat možete videti i sami na slikama koje prate ovaj tekst (FIF slika je na levoj strani), a drugu smo pretvorili u TGA fajl veličine 1179666 bajtova.

Rezultati su zaista fantastični. Na uvećanim delovima primetićete da su, čak i u slučaju prve fotografije, koju smo iz JPEG-a prebacili u FIF, detalji jasniji i oštriji nego na originalnoj JPEG slici. Ovde podsećamo da JPEG sam po sebi donosi izobličenja slike i delimični gubitak podataka, tako da su rezultati zaista fenomenalni. Ovi rezultati su i praktična potvrda tvrdnji firme „Iterated Systems Inc." da je FIF nezavistan od rezolucije fotografije koju kompresujete. Ma koliko zumirali FIF sliku, ona će ostati ravnih ivica, tj. neće se videti pikseli (kao u slučaju bilo kog drugog bitmap formata).

Kompromisi

Međutim, kao i sve na ovom svetu tako i FIF format ima svojih mana. Recimo, ako dovoljno uvećate FIF sliku primetićete da taj zumirani deo izgleda kao slikan pastelom, što definitivno, sem u retkim situacijama, nije poželjan efekat. Sem toga, stepen kompresije na manjim fotografijama je neznatan, a često su FIF fajlovi takvih slika i veći od svojih JPEG takmaca. Ali zato dobijate *full-screen* 24-bitnu sliku sa Interneta za manje od pola minuta i tri puta više slika u vašoj kolekciji na jednom CD-u.

Najbolji rezultati postižu se sa velikim slikama, obavezno u punom koloru i sa *excellent* kvalitetom slike u kompresiji. Tako smo na primer JPEG sliku od 1,3 MB „spustili" na 180 KB uz pristojan dobitak u kvalitetu, što je kako god da okrenete, dobar posao, zar ne?!

Stevan JOSIMOVIĆ

TIP: Fraktalski kompresor slika

PLATFORMA: PC, Windows 95

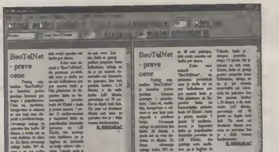
MEDIJ: 1 disketa

PREDNOSTI: Ogroman stepen kompresije; gotovo isti kvalitet slike bez obzira na veličinu.

NEDOSTACI: Spora kompresija; novi .FIF format moraće da „zaživi"

RAS za Word 7.0

Domaća podela reči za najnoviji Microsoftov tekst procesor



Paket pod nazivom RAS, poznati i za sada jedini (pa time i najbolji) alat za podelu reči prema pravilima našeg jezika za mnoge poznate programe za obradu teksta i stono izdavaštvo, dobio je dodatak u vidu podrške za *Word 7.0*.

Da podsetimo, RAS je programski paket za podelu reči nastao u Institutu za srpski jezik Srpske akademije nauka i umetnosti. Autori su mr **Milorad Simić** i **inž. Nenad Bogojević**. RAS rešava podelu reči u programima kao što su *Ventura Publisher, Corel Ventura, Ventura Publisher* za DOS, *Microsoft Word for Windows* (2.0, 6.0 i sada 7.0), *QuarkXPress* i *Frame Maker*.

Instalacija RAS-a za Word 7.0 je jednostavna i obavlja se na standardan način *(Control Panel, Add/Remove programs...)*. Nakon toga podela reči prema pravilima našeg jezika postaje sastavni deo *Worda* i koristi se uporedo sa podelom reči (hifenacijom) koja je već ugrađena u program. Pored ostalog, *Word* omogućava da jedan od atributa koji se mogu dodeliti tekstu bude jezik kojim je napisan *(Tools, Language)*. RAS koristi upravo ovu mogućnost. Jednostavno, ako za ceo tekst ili neki njegov deo navedete da je napisan na srpskom (ili ruskom, hrvatskom i slovenačkom) jeziku i, ako koristite „Microsoftove" kodne tabele 1250 za latinicu ili 1251 za ćirilicu, *Word* će, uz pomoć RAS-a, deliti reči prema pravilima našeg jezika. Tekst koji atribut jezika ima postavljen na engleski ili neki drugi jezik, biće podeljen onako kako to Word inače radi. Naravno, u Wordu se mora podesiti da se podela reči uopšte izvršava *(Tools, Hyphenation)*, a za pasuse u kojima to ne želimo mora se isključiti *(Format, Paragraph, Text Flow, Don't Hyphenate)*.

Najlepše je to što celokupna stvar radi automatski i, kao što možete videti sa slike, utiče da se tekstovi na našem jeziku „slože" kraće i sa znatno manje razmaka među rečima u redu. Ako intenzivno koristite stilove u *Wordu* i podesite ih na odgovarajući način, sve će raditi bez problema i na podelu reči možete zaboraviti i biti sigurni da će biti obavljena kako treba.

RAS za Word 7.0 košta 200 dinara. Učenici, studenti, prosvetni i naučni radnici i novinari imaju popust od 50 posto, a za humanitarne i verske ustanove program je besplatan.

Tihomir STANČEVIĆ

Institut za srpski jezik SANU, tel: 011/181-383.

TIP: Hifenator za Word 7.0

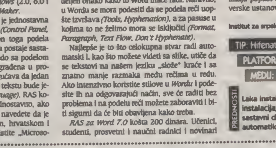
PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDIJ: 1 disketa

PREDNOSTI	NEDOSTACI
Laka instalacija i deinstalacija; postaje sastavni deo Worda; automatika; help.	**Korisnici naših slova po YUSCII standardu imaće problema.**

Qmodem Pro 2.0

Šarena laža ili zanimljiv komunikacioni paket?



Svaki program za modemske komunikacije mora da ispunjava neke uslove da bi uopšte mogao da bude to što jeste. Bez razlike, pomoću svakoga od njih se može uspostaviti modemska veza, svaki podržava standardne protokole za prenos fajlova i svaki je dobar na svoj način. Ime *Qmodem Pro* ne govori ništa, ali da li vam je poznata firma „Mustang Software Inc" koja stoji iza ovog programa? Podsetićemo vas da je BBS Politika jedno vreme radio na „Mustangovom" BBS softveru, kao i dobar deo takozvanih „kućnih" BBS-ova. U svakom slučaju kakav bi *Qmodem Pro* mogao da bude dovoljno jasno nagoveštava podatak da su ga radili profesionalci sa dosta godina iskustva.

Kad startujete program on podseća na svaki drugi slične vrste, ali već na prvom koraku, a to je ukucavanje telefonskih brojeva BBS-ova, nailazite na drugačiji pristup. Naime, *Qmodem Pro* će vam odmah ponuditi da konvertuje postojeće dial liste iz nekih drugih programa kao što su *Telix, Telemate, Procomm*, bilo da su Windows ili DOS verzije. Takođe, sam izgled *Dial* direktorijuma kompletno podseća na standardne direktorijume samog Windowsa 95, a svakom novom broju možete dodeliti ikonicu i možete ih rasporediti kako god želite po tom zamišljenom direktorijumu. Možda nije naročito korisno, ali svakako razbija monotoniju dialing lista kakve imaju ostali programi.

Podešavanje svih potrebnih parametara je pod opcijama *Tools/Options* i tu podešavate UL/DL direktorijume, imena i pozicije *scrollback, capture* i *log* fajlova, fontove, protokole i zvukove za razna dešavanja (uspostavljanje veze, kraj transfera).

Pod opcijom *Connection/Emulation* možete odabrati jednu od 35 terminal emulacija - brojka koja bi trebala da zadovolji i najprobirljivije. Pod opcijom *Scripts* možete definisati svoje skript fajlove ili uključiti opciju za učenje i tu se konačno završava svaka sličnost sa ostalim komunikacionim programima.

A sad konačno nešto novo. Koliko ste puta morali da šaljete nekom gomilu fajlova i uvek ste se nervirali kad treba da ukucate njihova imena ili da birate jedan po jedan? Sad je to drastično pojednostavljeno i to tako što jednostavno kreirate listu fajlova za slanje i pustite kompjuter da radi ono za šta je namenjen - fizikališanje umesto vas.

Druga interesantna novina se nalazi u meniju *Tools* i to je *Picture Viewer* pomoću koga možete vrlo brzo i jednostavno pregledati slike raznih formata. Pitate se kome treba nekakav *Vpic* u sred komunikacionog programa? Ovakav - svima, jer vam omogućava da pregledate slike koje se upravo downloaduju sa nekog BBS-a! Dakle ne morate da čekate da se ce-

ta slika prenese na vaš računar da bi je videli - gledajte je dok je prenosite.

Još jedna značajna novina je da dok ste na liniji i dok traje transfer, možete da „spustite" program na „taskbar" i pored imena programa će se pojaviti vreme preostalo do kraja transfera, tako da ne morate da ulazite svaki čas u njega da bi videli kada će da završi.

Od sitnih detalja koje nismo pomenuli su prisutni: *scrollback* (vrlo korisna opcija kad želite da *on-line* odgovorite nekome na poruku i pri tome kopirate deo poruke na koju odgovarate - tzv. „quote"), ugrađeni editor, mogućnost slanja *scrollbacka* ili trenutnog stanja ekrana u fajl, clipboard, na štampač ili u mail i mogućnost slušanja ANSI muzike.

Program nije veliki, lako se instalira, još lakše deinstalira i nema razloga da ne probate - ko zna možda vam se dopadne pa ga i zadržite.

Branko JEKOVIĆ

TIP: Komunikacioni program

PLATFORMA: Windows 95

MEDIJ: 3 diskete

PREDNOSTI: Izuzetno jednostavan; u maniru Windowsa 95; stabilan.

NEDOSTACI: Nema terminal mod (?)

CD Tools 1.0

Program koji mora imati svaki vlasnik CD-ROM jedinice

Razgledajući programe koje su mu poslali korisnici BBS-a, autor ovog teksta je naišao na malu arhivu čudnog imena, CDT10.ZIP, bez uputstva. Iznenađujuće je koliko koristan može biti DOS programčić od 48,5 KB. Navodimo spisak svih komandi i opcija, sa kraćim objašnjenjem, a onda pojurite do svog BBS-a na download!

ADDRESS - konvertuje *Red Book* adresu u vidu minuta, sekunda i frejmova u *High Sierra* format u vidu sektora. CDT A 10m 16s 3f daje rezultat u broju sektora.

AUDIO - podešavanje glasnoće CD izlaza i ulaza. Podržana su sva četiri kanala po traci. CDT AU 0 0 255 1 1 255 pojačava i levi (0) i desni kanal (1) na maksimum (2 i 3 ostaju nepromenjeni). Obratite pažnju na *default* jačinu audio izlaza CD-a, *CD Player* koji dolazi uz *Windows 95* ima običaj da je spusti na 102.

DOOR - otvara i zatvara vrata ili ih zaključava pa se uz pomoć dugmeta na drajvu vrata ne mogu otvoriti. CDT DO LO zaključava vrata.

DUMP - prebacuje audio snimak sa CD-a u WAV, .VOC ili .RAW fajl. Dakle možete semplovati muziku sa audio CD-a bez gubitka kvaliteta snimka. Podržani su različiti formati zapisa: 8 ili 16 bita, 11, 22 ili 44 KHz. Komanda je izuzetno fleksibilna pa se deo za snimanje može zadati u vidu minutaže, broja traka ili raspona sektora.

GRAB - isto kao i DUMP samo imate mogućnost da preslušate materijal, pre nego ga označite i snimite u fajl.

INFO - daje informacije o vašem CD-ROM-u i drajveru uz pomoć koga mu pristupate. Obratite pažnju na RAW reading opciju. Ukoliko nije podržana, opcije GRAB i DUMP vam neće biti na raspolaganju, biće prijavljena greška (nedostatak *Raw readinga* je, naprimer, naterala autora ovog teskta da promeni svoj stari „Mitsumi".

PLAY - opciju koristite da preslušate muzički deo CD-a. Podržano je puštanje više traka, ponavljanje, info sviranje (određen broj sekundi za svaku numeru), kao i slučajan izbor traka.

QINFO - prikaz ukupne dužine CD-a, trenutne numere i pozicije. Sa Esc izlazite iz ovog moda.

SCAN - traženje greški na CD-u. Opcija radi samo ako vaš CD-ROM poseduje *Raw reading* opciju (READL funkcija).

SECTOR - prikazuje format podataka na CD-u, u zavisnosti od standarda (*Red Book, Yellow Book*, CD-ROM/CD-I itd.).

SPEED - izračunava brzinu CD-ROM-a i prosečno vreme pristupa. Koristite data CD-ove ako vaš CD-ROM nema *Raw reading*.

STOP - zaustavlja puštanje muzike.

TOC - prikazuje sadržaj CD-a, spisak traka, njihov format i trajanje, da li je moguće kopiranje, ukupno trajanje CD-a i dužina u kilobajtima.

VIEW - ispisuje sadržaj CD-a (i Audio i CD-ROM) u ASCII i HEX formatu.

VOLUME - detaljan prikaz podataka o samom CD-u (disku), datum snimanja, autor, dužina sektora itd.

Osim navedenih komandi postoje i svičevi za dodatno preciziranje opcija (biranje kanala, načina pohranjivanja podataka u fajlove itd.).

Lepota CDT-a je u tome da nije non stop u memoriji. Startujete ga sa željenom opcijom, on pošalje instrukcije CD-ROM-u i to je to, možete da nastavite sa radom, bez ikakvih rezidentnih (TSR) programa i potrebe za multitasking okruženjem.

Damir ČOLAK

(dcolak@fon.fon.bg.ac.yu)

TIP: Pomoćni program za CD

PLATFORMA: PC, DOS

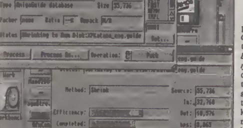
MEDIJ: 1 disketa

PREDNOSTI: Kratak; bogatstvo opcija.

NEDOSTACI: Šta zameriti tako funkcionalnom programu?

XPKatana 1.2

Dobar shell za Amigine XPK i xfd biblioteke



Biblioteke „XPK" su posebna grupa biblioteka koje se koriste za kompresiju i dekompresiju podataka. Instalacija je pomalo specifična: u *Libs:* direktorijumu treba da se nalazi *XPKmaster.library*, a u posebnom poddirektorijumu *Libs: Compressors/* su sve ostale (na pr. *xpkNUKE.library, xpkIMPL.library*...). Za sada postoji dvadesetak xpk biblioteka, tako da u zavisnosti od vrste fajla, kvaliteta kompresije, brzine kompresije ili zauzeća memorije možete izabrati biblioteku po želji. Takođe, neke biblioteke podržavaju i enkriptovanje, odnosno šifrovanje fajlova tako da vam ih ne može baš svako otpakovati. Inače, najbolja od njih je SHRI, koja koristi isti algoritam za kompresiju kao i arhiver *Shrink* (.shk), što znači da ima i njegovu sporost. Najbrža je FAST (ako se izuzmu NONE i DLTA koje ne kompresuju), a najbolji odnos kompresija/vreme imaju NUKE i BLZW.

Kako se sve to koristi? Postoji XPK *datatype*, koji vam omogućava gledanje slika, teksta... kompresovanih XPK biblioteka preko *MultiViewa*, a takođe u programu MCP postoji opcija koja omogućava da (uglavnom) svi programi bez problema učitavaju XPK kompresovane fajlove. Povećanjem broja Amiga sa hard diskom, povećava se i broj programa koji koriste XPK biblioteke, na ovaj ili onaj način. *GoldED* (tekst editor) omogućava vam da tekst snimite kompresovan XPK bibliotekom i, naravno, učitava isti takav; *THOR (off-line reader)* koristi XPK biblioteku za kompresovanje baze poruka. Možda najbolji primer upotrebe XPK biblioteka je EPU, program koji omogućava trenutnu kompresiju svega što se upisuje na disk. Pošto je tu brzina

veoma važna, u zavisnosti od jačine kompjutera bira se i odgovarajuća biblioteka.

Biblioteke „xfd" su takođe grupa biblioteka, koje, za razliku, služe samo za dekompresiju. *xfdmaster.library* se nalazi u *Libs:* a dodatne biblioteke (koje obično imaju imena od par slova, recimo RNC za *Rob Northens cruncher*) u *Libs:xfd/* . Obratite pažnju da sa novim verzijama *xfdmaster* biblioteke, neke od dodatnih postaju nepotrebne, što se može proveriti u ReadMe fajlu koji se dobija uz biblioteku ili u samom telu biblioteke, uz pomoć nekog fajl-editora. Uz pomoć ovoga, najzad je moguće otpakovati sve programe ili podatke zapakovane „nepoznatim" kompresorima.

Naravno, za razliku od standardnih (de)kompresora, sa ovim bibliotekama nije moguće direktno raditi. Zato je neophodan neki program kojim se preko GUI-a ili iz CLI-a može manipulisati željenim fajlovima.

XPKatana je program kojim se preko GUI-ja operiše XPK bibliotekama. *xfdmaster.library* nije neophodna, ali program je podržava i poželjna je, kao i *FileId.library* (za određivanje vrste fajla, pre nego što se kompresuje).

Veći deo glavnog prozora je određen za informacije o fajlu koji se (de)kompresuje: tip fajla, veličina, procenat kompresije. Klikom na biblioteku iz liste desno, ona se bira za kompresiju; Gedžet *Set* ispod služi za postavljanje parametara biblioteke (ne posebno; parametri važe za SVE biblioteke). Tu su: efikasnost (zlatno pravilo: što veća efikasnost to manja brzina), unošenje lozinke i još ponešto; takođe, tu se vidi da li biblioteka podržava kodiranje, prosečna brzina, memorijska zahtevnost. Gedžet *Operation* služi za određivanje načina mučenja jadnog fajla: hoćete li ga pakovati, raspakivati, prepakovati ili pak na njemu testirati vaše biblioteke. Raspakivanje se inače obavlja automatski, tako da nije potrebno posebno selektovati biblioteku. Tu je i opcija *Preferences* u *Prefs* meniju koja služi za podešavanje raznih sporednih parametara u kojima je uglavnom lako snaći se, tako da ćemo to preskočiti. Najzad, pošto je sve nameštено sledi veličanstven pritisak na *Process* kojim se fajl (de)kompresuje, zatim malo statistike i na kraju je sve spremno za novi fajl. Ukoliko imate više fajlova na kojima treba poraditi, ništa zato: *XPKatana* podržava *ARexx*, a za slučaj da ga ne znate, tu je i opcija *Record Script*.

Program će raditi na svim Amigama, čak i sa pola megabajta RAM-a, ali sa *KickStartom 2.04* i većim. Kad se sve skupi, morao bi ga imati svako ko se ozbiljnije bavi svojom Amigom, ukoliko već nije našao drugi XPK shell.

Nikola SMOLENSKI

TIP: Shell za XPK biblioteke

PLATFORMA: Amiga

MEDIJ: 1 disketa

PREDNOSTI: Sve na jednom mestu, uz to i lepo zapakovano.

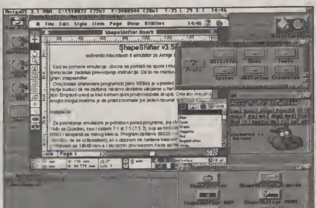
NEDOSTACI: Nije baš najintuitivniji; ne radi direktno iz DOS-a.

ShapeShifter 3.5

Softverski Macintosh emulator za Amiga i Draco računare

Kad se pomene emulacija, obično se pomisli na spore i mukotrpne pokušaje procesora da izvrši težak zadatak prevođenja instrukcija. Da to ne mora uvek da bude tako, dokazuje i program *ShapeShifter*.

Ovaj kratak shareware program (oko 100 KB) je u poslednje vreme izazvao veliko interesovanje budući da ne zahteva nikakvo dodatno ulaganje u hardver, a po performansama se približio *Emplantu* koji je kao komercijalni proizvod mnogo skuplji. Ono što ovaj program pruža praktično je kao da imate još jedan računar sa ogromnom bazom programa.



Instalacija

Za pokretanje emulatora pored programa potreban je još i *Macov* ROM (verzije od 512 KB ili 1 MB sa modela *Quadra*) kao i sistem 7.1 ili 7.5 (7.5.3), koji se ne dobijaju u paketu, pa ćete morati sami da se snađete (da iskopirate sa nekog Meka ili ih potražite na Internetu, naprimer na adresi http://www.powernet.co.uk/user-bin/run?smcgill).

Program zahteva 68020 i bar 4 MB memorije (što je jedva dovoljno da se učita sistem), ali s obzirom na zahteve Mekovih programa, iole komotan rad se postiže tek sa 16 MB RAM-a i što bržim procesorom.

Kada se nabavi sve što treba i pokrene program, pojaviće se GUI gde se podešavaju svi potrebni parametri kao što je količina memorije, razni drajveri za monitor, SCSI, flopi i hard disk, serijski i paralelni port, mreža i slično. Posle kraćeg učitavanja i natpisa „Welcome to Macintosh", ukazaće se poznato okruženje „Jabuke".

Brzina i kompatibilnost

Brzina emulacije je pitanje koje se odmah nameće. Pošto oba računara koriste isti tip procesora, na brzini se ne gubi mnogo i ona je uporediva sa ekvivalentnim *Macom* sa istim procesorom.

Testirana A4000/040/25 MHz je bila samo deset posto sporija od *Quadre 660AV*, kako po testovima, tako u realnim situacijama (*Photoshop, Infini-D, Freehand*). Na 68030/50 MHz je 30 posto sporija od *Quadre 605*, dok na 68060/50 MHz postiže malo bolje rezultate od najslabijeg *PowerMaca 6100/60* (ne računajući FPU operacije). Takođe je bitno da su programi pod emulatorom rade isto ili čak brže od sličnih programa za Amigu (npr. *Photoshop* radi dosta brže od *Photogenicsa* u većini operacija - naročito efekti, AVI animacije i JPEG-ovi se prikazuju brže i sl.), što govori o kvalitetu programa pisanih za *Macintosh*.

Kompatibilnost je vrlo visoka i ne rade samo retki programi koji pristupaju direktno hardveru. Sve što smo probali radilo je besprekorno, od komercijalnih programa i igara do multimedijalnih izdanja na CD-u.

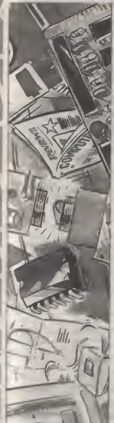
Ekranski prikaz

Omogućen je istovremeni prikaz na dva monitora (AGA i preko dodatne grafičke kartice), kao i u prozoru na *Workbenchu* (samo u dve boje). Preko AGA čipova je moguće prikazati do 256 boja (ili HAM8 *HiColor* preko posebnog drajvera) pri čemu se emulacija neznatno usporava zbog konvertovanja grafike (tzv. *chunky* u *bitplanar*), a preko eksterne grafičke kartice (*CyberGFX, Picasso* i sl.) prikazuje u *TrueColoru* i bez gubitka na brzini.

Rad u 256 boja na AGA Amigama može biti dosta usporen, ali na sreću postoje eksterni vi-

(nastavak na 42. stranici)

Uređuje EMIN SMAJIĆ



Svet kompjutera
(I/O PORT)
Makedonska 31
11000 Beograd

Šta mu bi?

Imam 486 IDX5 133 MHz, 16 MB RAM i 1,3 GB hard disk. A takođe imam i problem.

Naime, probao sam da snimim igru („Lords of Realm") iz WIN95 (NC u okviru WIN95). Ali čim sam počeo sa snimanjem prve diskete, moj novi kompjuter se restartovao i prijavio grešku tastature. Pošto sam, ovoga puta lično, restartovao kompjuter i učitao WIN95, čekalo me je iznenađenje - 95 se aktivirao u „Safe-modu"! Izašao sam u NC iako to kompjuter nije savetovao. Ali onda eto novog iznenađenja - ne radi SHIFT taster! Isključio sam kompjuter i sve je bilo u redu. Šta se dogodilo?

Imam i neke predloge:

1. Mogli biste u rubrici „Šta dalje?" - rešenja igara, da umesto tri paralelna rešenja igre napisati samo jedno kompletno rešenje (da se na kompletno rešenje igre ne bi čekalo nekoliko meseci).
2. Molio bih Slobodana Macedonića da objavi rešenje avanture „Quest for Glory 4".
3. Bilo bi lepo kada biste pisali i opise igara na flopiju (bez obzira što nema novih naslova). Treba imati obzira prema onima bez CD-ROM-a.
4. Mogla bi biti nova tema broja - „Kako nastaje video-igra" (Mislim na ceo proces od ideje do realizacije).

Nebojša
Zemun

Postoji mogućnost da ti se memorija napunila koječime i da je računar zabrljao. A Windows 95 posle butovanja u SAFE modu pokuša sam da razreši sve akutne probleme. Dakle, kada si isključio računar i opet ga uključio memorija ti je bila apsolutno očišćena, a Windows 95 je posle starta u SAFE („sigurnosnom") modu otklonio ono što ga je mučilo.
1. „Šta dalje" je koncipiran kao serija, a to podrazumeva željno iščekivanje sledeće epizode.
2. Tvoja molba je preneta.
3. Ukoliko se pojavi nešto zanimljivo (a da već o tome nismo pisali), što da ne.
4. Zanimljiva ideja! Videćemo da li možemo da je realizujemo.

Kamo moja memorija?

Nedavno sam kupio PC 586/100 MHz, 16 MB RAM-a, 1,3 GB HDD, Sony CD-ROM 4x sa WIN95. Grafička kartica je S3 TRIO 64V+, a zvučna ESS AUDIODRIVE 16 STEREO. Imam nekoliko pitanja:

1) Primetio sam da neke igre ne mogu startovati zbog nedovoljno konvencijalne memorije. Komandom „MEM" ustanovio sam da imam „Total" 537 KB, a da je slobodno 435 KB konvencionalne memorije, dok sam kod druga video da njegov kompjuter ima preko 600 KB te memorije. Gde mi je nestalo 100 KB konvencionalne memorije?

2) Uputstvo za pomenutu zvučnu karticu pokazuje da je ona kompatibilna sa SOUND BLASTER-om, ali u većini igara nije bilo zvuka. Uspeo sam da u Windowsu namestim vrednosti za PORT 220, IRQ 5, DMA 3 (prethodne vrednosti bile su: PORT 230, IRQ 9 i DMA 3). Ovom promenom samo je par igara dobilo zvuk. Da li je bilo potrebno da menjam ove vrednosti i preko džampera na kartici i da li je neophodno postojanje linije „SET BLASTER=..." u AUTOEXEC-u?

3) Jedan moj drug kupio je od jedne beogradske firme kompjuter 586 (tako piše na nalepnici na kompjuteru), ali BIOS, po uključivanju računara, ispiše da je procesor AMD5x86-P75 na 133 MHz, a „MSD" ispiše da je procesor 486 DX. Da li je moguća greška, ili je u pitanju prevara?

4) Kod tog istog druga pokušali smo da promenimo broj boja Trident kartice u Windowsu 95 sa 256 boja na 65 hiljada pa na 16 miliona. Primetili smo da se broj boja povećao, ali nestali su animirani kursori (izgubili su boju i bili su nepromenljivi). Kad smo vratili broj boja na 256, nakon restartovanja kompjutera nismo bili u mogućnosti da startujemo Windows (kompjuter bi napisao: „FATAL ERROR HAS OCCURED AT..." na plavoj pozadini). Pošto je istovremeno nestao i jedan deo igara sa hard diska, pomislio sam da je u pitanju virus, ali pokretanje MSAV-a nije dalo rezultata. U čemu je stvar?

Miroslav Pleše
Novi Beograd

1. Moraćeš da relociraš ili ukineš neki od rezidentnih programa koji su ti „pojeli" memoriju. U ovu svrhu najbolje je da primeniš program MEMMAKER (način upotrebe dobićeš ako otkucaš HELP MEMMAKER). Nemoj da te buni par uzastopnih resetovanja, to je uobičajena procedura - ne prekidaj je!
2. Pomenutu karticu ponovo instaliraj sa drajverima koje si dobio uz nju. Podesi je prema fabričkom setovanju a u AUTOEXEC.BAT dodaj parametre za SETBLASTER na osnovu vrednosti koje su podešene u Windowsu. Cela stvar trebalo bi da se odvija automatski ako pravilno slediš instalacionu proceduru. Takvu karticu imamo u našoj referentnoj test mašini i ne pravi nam nikakve probleme.
3. Greške nema - tvoj drugar ima procesor AMD na 133 MHz, koji se deklariše kao P75. A to je 486DX4 na 133 MHz. Nalepnica na kućištu ne mora da znači ništa. Bitno je ono što mu je prodavac rekao, jer on najbolje zna šta prodaje, a nalepnica je tu prvenstveno da ulepša kućište, pa tek onda da se poklapa sa sadržinom.
4. Kartica koju tvoj drug ima provereno radi u HI coloru u rezoluciji 800x600. Ali izgleda da nešto niste dobro podesili. Pokušajte ponovo da instalirate drajvere koje ste dobili uz karticu koristeći ADD NEW HARDWARE proceduru. Ako je računar pod garancijom, obratite se za pomoć dobavljaču. On će vam svakakako izaći u susret, a bolje je da podešavanja obavi neko ko vlada materijom.

Loša memorija

Moj drug Dule hoće da kupi BLYZZARD 1260, a ja BLYZZARD 1230 IV i, naravno, Amigu. Odlučili smo se za 72-pinske SIMM-ove za PC-a pošto su jeftiniji, ali smo čuli da sistem može da padne zbog loše memorije. Zamolili bismo vas da nam što pre odgovorite koju memoriju da uzmemo (od kog proizvođača i slično) i da napišete testove ovih kartica.
Marko & Dule

1. Poznato je da na domaćem tržištu ima dosta loše memorije koja zadaje glavobolje vlasnicima računara (blokiranje računara, smanjenje performansi...). Najbolji način da ne kupiš lošu memoriju jeste da ne kupuješ najjeftiniju memoriju. Preporuka bi bila da potražiš memoriju poznatog proizvođača npr. SIMENS ili TI. U nekom od narednih brojeva objavićemo test kartice koja je slična pomenutim (radi se o verziji za A2000).

DEŽURNI TELEFON

SREDOM
od 11 do 15 sati.
Kraj telefona
011/322 05 52 (direktan) i
011/322 41 91 (lokal 369)
dežuraju naši
stručni saradnici.
Pitanja možete ostaviti
i na BBS-u Politika.

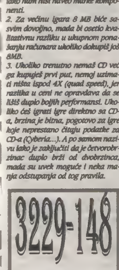
A sada nešto potpuno drugačije!

Zdravo, po drugi put. Prvo pismo sam vam napisao u vezi s Amigom, a ovog puta zanima me nešto o jednom sasvim drugačijem kompjuteru - PC-u. Uočio sam da od Amige nema nikakve koristi - spora je, ima lošu grafiku, loš kvalitet zvuka pa sam odlučio da pređem na nešto bolje. Odlučio sam se za PC486/DX4-133MHz sa 8 MB, 1 GB HDD-om, kolor monitorom, SB 16, CD quad speed. I evo, najzad, tih nekoliko pitanja zbog kojih pišem ovo pismo:

1. Da li je 1600 DEM mnogo za ovu konfiguraciju?
2. Kompjuter ću uglavnom da koristim za igranje nekih novijih igara, pa me zanima da li je 8 MB malo?
3. Da li je velika razlika između CD double speed i quad speed?
4. Preporučite mi neki jeftiniji skener?

Bojan
Bačka Palanka

1. Čini nam se da je cena korektna, iako nam nisi naveo marke komponenti.
2. Za većinu igara 8 MB biće sasvim dovoljno, mada bi osetio kvalitativnu razliku u ukupnom ponašanju računara ukoliko dokupiš još 8MB.
3. Ukoliko trenutno nemaš CD već ga kupuješ prvi put, nemoj uzimati niša ispod 4X (quad speed), jer razlika u ceni ne opravdava da se lišiš duplo boljih performansi. Ukoliko ćeš igrati igre direktno sa CD-a, brzina je bitna, pogotovo za igre koje neprestano čitaju podatke za CD-a (Cyberia...). A po samom nazivu lako je zaključiti da je četvorobrzinac duplo brži od dvobrzinca, mada su uvek moguće i neka manja odstupanja od tog pravila.



VGA vs SVGA

Pišem vam prvi put i znam da previše tražim, ali objavite mi pismo! Koja je razlika između VGA i SVGA (oba su kolor) monitora i kartice?

Vlada
Smederevska Palanka

Razlika je u rezolucijama i broju boja koje podržavaju dotične kartice odnosno monitori. VGA grafika podrazumeva rezoluciju od maksimalno 640x480 u maksimalno 16 boja. Sve iznad toga je SVGA, dakle veći broj boja i viša rezolucija, tako da sa SVGA karticom i odgovarajućim monitorom možeš dobiti i rezolucije 800x600, 1024x768 i 1280x1024 u rasponu od 256 do 16 miliona boja.

Sve po redu

Do sada sam imao C-64. Sada, koji dan do kupovine novog „ljubimca", još nisam potpuno rešio kakav će biti ceo sastav novе mašinerije. Na ovom kompjuteru ću se najviše baviti animacijom, obradom slika i obradom zvuka. Ono što je sigurno jeste da će to biti Pentium na 133 MHz sa 32 MB RAM memorije i hard diskom od 1.3 GB, „Philips" kolor monitor i neki fax-modem. Ako ovde nešto ne valja, ili ne može biti nešto povoljnije, molim vas, ispravite me.

1) Da li da kupim matičnu ploču „GA586" ili „ZAPPA" ili neku drugu?
2) Koji CD-ROM da kupim?
3) Od grafičkih kartica kupio bih neku 64-bitnu sa minimum 2 MB VRAM memorije. Predložite jednu bolju (za moje potrebe).
4) Čitajući vaše tekstove i predloge došao sam u nedoumicu oko zvučne kartice. Da li će Sound Blaster 16/32 biti dovoljan za moje potrebe ili će biti bolje nešto jače?
5) Da li se kod nas mogu nabaviti originalne CD igre ili su dobre i kopije originala (mislim, da su potpune kao i pravi original)?
6) Prelistavajući oglase u SK 6/96 naišao sam na oglas gde piše da za 15 (ne znam čega) dobijate ORIGINALNI FABRIČKI CD + časopis. Da li je ovo stvarno original, a ne nešto drugo, jer bih voleo da nađem originale CD-ove nekih igara (Civilization 2, FIFA 96, Command and Conquer 2, NBA Live '96...). Ako ovo nije tačno, voleo bih da mi kažete kako da dođem do originala.

Marko

1. Kupi GA 586 a za čip set se odluči pošto pročitaš test ploča na stranicama TEST DRIVE-a u ovom broju.
2. Minimum neki četvorobrzinac.
3. Razmisli o „Diamondovoj" novoj kartici 2000 3D (S3 VIRGE).
4. Za većinu tvojih potreba dobro će ti poslužiti stari dobri SB AWE 32.
5. Originali se mogu nabaviti ukoliko si malo uporniji, mada je razlika između originala i kopije originala uglavnom samo u ceni i još jednoj „sitnic": kopiranje CD-ova sa igrama baš i nije najlegalnija stvar.
6. Ne znamo na koji oglas misliš, jer ih u svakom broju ima previše. Najbolje će biti da okreneš dotični broj telefona i proveriš o čemu se radi.

Sve za crtanje

Student sam prve godine arhitekture i hteo bih da nabavim celokupnu opremu za crtanje koja će da mi služi tokom daljeg školovanja - kompjuter, štampač, programe i ostalo.

Da li laserski štampač može da koristi neki nestandardni papir (hamer, paus...) i koji?

Nemam mnogo iskustva u radu sa kompjuterima, ali bih rado naučio.

Vladimir Đorđević
Uroševac

1. Nećeš pogrešiti ako kupiš neku od aktuelnih Pentium konfiguracija. Što se štampača tiče, preporučujemo ti laserski štampač, npr. neki HP model. Programi za grafiku detaljno su opisivani u više navrata, a svaka nova verzija biće posebno testirana u našem listu, pa neće biti problem da izabereš ono što ti odgovara. Naravno, neki od čuvenih programa kao što su COREL, ADOBE PHOTO SHOP, FRACTAL PAINT DESEGNER, AUTOCAD... obavezno pribavi uz svoj novi računar, a vremenom ćeš ustanoviti koji najbolje zadovoljava tvoje potrebe - crtanje na računaru je širok pojam.
2. Laserski štampači mogu da koriste razne vrste papira, paus i specijalne folije, ali treba voditi računa o gramaži (što praktično određuje debljinu) papira. Za svaki štamač postoji uputstvo u kome je između ostalog navedena minimalna maksimalna gramaža papira koju štampač može da koristi. Predebeo papir će se zaglavljivati, a pretanak gužvati.

Kupoprodaja

Imam 386DX na 40 MHz, 8 MB RAM-a, dva hard diska od 520 i 85 MB, Sonyjev CD-ROM 4x, Sound Blaster Miss Melodies, monitor „Sepoms", karticu Trident VGA 512 KB color, tastaturu „Chicony". Sve ovo sam naveo zato što bih želeo da prodam kompjuter i da kupim nešto jače. Nadogradnja mi se ne bi isplatila pošto RAM memoriju ne mogu da prebacim.

1. Koju (realnu) sumu mogu da dobijem?
2. Da li da zadržim CD-ROM i SOUND BLASTER kako bi ih ugradio u novi kompjuter (pošto će mi trebati) ili sve da prodam pa posle ponovo da kupujem?
3. Pošto želim da kupim 486DX4 na 100 MHz sa 16 MB RAM-a ili Pentium na 133 MHz sa 16MB RAM-a (sve zavisi koliko ću dobiti za stari kompjuter), da li i na 486DX4 3D-Studio radi prihvatljivo ili ipak moram da kupujem Pentium?

Imre
Zrenjanin

1. Obrati se nekoj od agencija koja vrši procenu vredosti i otkup korišćenih računara.
2. Po pravilu, uvek se više isplati prodati sve i kupiti novo. Kad budeš saznao konkretne cifre, napiši ih na parče papira i podvuci crtu, stvari će biti mnogo očiglednije.
3. 3D-Studio radi prihvatljivo na 486DX4 računaru ako ga opremiš sa dovoljno RAM-a - od 16 do 32 MB.

Kamen po kamen...

Imam računar 486/40 MHz, kolor SVGA monitor, S3 karticu, 8 MB RAM-a, HD 420 MB i 1.44 MB flopi. Nije baš savršeno, ali u ovoj situaciji je super. Nego, da pređem na stvar.

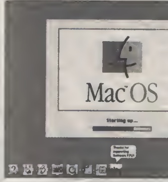
1) Skupio sam neku paricu pa bih želeo da kupim 6x CD-ROM i Sound Blaster 16. Šta mi vi preporučujete, s tim da smem da potrošim 230 DEM?
2) Da li je potrebno da menjam WINDOWS 3.11 za neki noviji i koji?
3) Koji fax/modem je dobar a da nije mnogo skup?

Neša
Beograd

1. Sanyo 6X CD ROM i SB kompatibilnu karticu Media Magic bi mogao da nabaviš za navedenu sumu.
2. Ako si zadovoljan postojećim operativnim sistemom nema potrebe da ga menjaš, a ako imaš potrebe za promenom instaliraj Windows 95, po našem mišljenju to je korak napred.
3. Tvom opisu najbolje bi odgovarao Voice Fax Modem UMC 1440.

(nastavak sa 39. strane)

deo drajveri koji koriste MMU *(Memory Management Unit)* za osvežavanje ekrana pa usporenje svode na minimum (nekih pet posto u odnosu na dve boje kada je brzina maksimalna). Mogu se naći i drajveri za procesore bez MMU-a, koji su sporiji, no ipak brži od onih implementiranih u program.



Umesto *Macove* originalne strelice može se koristiti i Amiga pointer koja daje potpunu kompatibilnost sa *AmigaOS-om* pa tako rade aplikacije kao što je *touch-screen* u *Macovim* programima i slično. A pošto podržava sve Amiga modove, slika se može snimiti na video ili prikazati na TV-u, što je lepa mogućnost, ali na slabijim Amigama nema neku primenu.

Hardver i periferije

Omogućen je rad sa dva flopi drajva formata od 720K ili 1.44M, a stari 800K format se može koristiti uz poseban hardver i program *CrossMAC*.

Možete napraviti dve fajl particije koje predstavljaju dva *Macintosh* diska i koje, zavisno od veličine, rade prilično sporo (mogu se znatno ubrzati ako se koristi AFS sistem ili povećanjem bafera komandom *AddBuffers*). Pored toga, moguće je iskoristiti i dve prave Amiga particije ili poseban disk i tada se postiže maksimalna brzina. Interesantno je da je rad sa hard diskom i do sedamdeset posto brži nego kod pravog *Maca*, pa čak i od *PowerMaca*, što je usko grlo *Macintosh* računara.

Podržan je rad sa SCSI interfejsom pa se može koristiti dosta uređaja kao što su CD-ROM, skeneri, strimeri, *Tahoe* i *Zip* drajv i slično, a ovaj broj je sa novijim verzijama emulatora sve veći. Besprekorno je radio sa *Tahoe* i *SyQuest* drajvom, Color skenerom kao i CD snimačem. U nedostatku SCSI interfejsa, originalne *Macintosh* CD-ove možete koristiti i preko običnog ATAPI CD-ROM-a, ali u tom slučaju mora se prijaviti kao da je hard disk i ne može se koristiti za slušanje zvučnih CD-ova, već samo kao Data CD (za čitanje programa ili multimedijalnih izdanja).

Stereo zvuk radi u svim aplikacijama koje koriste novi *SoundManager 3* standard (svi noviji programi), dok u igrama i programima gde se direktno hardverski pristupa zvučnom čipu ne radi, ali oni su na sreću retki. Serijski port funkcioniše normalno (ne podržava DTR – hardversko spuštanje slušalice na modemu), a preko paralelnog porta se bez problema može štampati uz odgovarajući drajver za Meká.

Program radi u multitaskingu i omogućava jedinstveni *clipboard* (samo za tekst) između Amige i *Maca*. Fajlovi sa *Macove* particije se mogu jednostavno kopirati (iz *DOpusa* naprimer) uz pomoć *Mac-handlera* koji se dobija u paketu, preko *AmiCDFS-a* ili preko *CrossMAC* programa. Čak je moguće povezati Amigin i *Macov* komunikacioni program putem *null modem* kabla i tako izvršiti transfer fajlova.

Takođe, ima podrška za *Ethernet* mrežu preko *Appletalk/MacTCP* za koju je potreban dodatni hardver, mreža između dve Amige preko PLIP protokola i digitalizator zvuka preko paralelnog porta (samo mono). Nažalost, trenutno je nemoguće uspostaviti TCP/IP vezu između *MacTCP-a* i *AmiTCP-a*.

I na kraju...

Najveći hendikep trenutne verzije programa je nedostatak podrške za MMU (ne može se koristiti virtuelna memorija čak i na procesorima koji je imaju). Pored toga nema podršku za MIDI i moguće je koristiti samo čiste 32-bitne programe (ne i 24-bitne), što i nije strašno.

Situacija na Amiga tržištu je takva da ima malo kvalitetnih programa, pa uz pomoć ovog emulatora možete da koristite najbolje programe sa *Maca* kao što su *Photoshop 3.05*, *Freehand 5.5*, *QuarkXPress 3.3*, *Word*, *Excel*, *AutoCAD*, *Netscape*, kao i igre *DOOM 2*, *Wing Commander IV* ili razna multimedijalna izdanja, do kojih je, nažalost, u našim uslovima teže doći, jer je *Mac* manje zastupljen.

Kombinovanjem fleksibilnosti Amige sa moćnim *Macintosh* programima vaša „prijateljica" će doći do punog izražaja, ali za neku ozbiljniju primenu će vam ipak trebati što bolje opremljena Amiga, sa dobrom grafičkom karticom. Registracija programa košta 50 DEM što nije mnogo da i na svojoj Amigi možete osetiti sladak ukus „Jabuke".

Dejan STEPANOVIĆ
(dexter@afrodita.rcub.bg.ac.yu)

TIP: Softverski Macintosh emulator
PLATFORMA: Amiga
MEDIJ: 1 disketa

PREDNOSTI	NEDOSTACI
Velika brzina emulacije; lako konfigurisanje; velika kompatibilnost.	**Ne podržava virt. memoriju; rade samo 32-bitni programi.**

Word 7.0

Autor: Duško Savić; izdavač: „Tehnička knjiga", Beograd; obim: 250 stranica

Ko još ne zna da koristi *WinWord*, popularni program zaobradu teksta? Takvog skoro da nema. Opet, koliko je onih koji u njemu znaju da generišu sadržaj, referenciraju slike uz tekst, naprave sistem različitih hijerarhijskih blokova teksta i slične druge pikanterije? Malo. Možda bi ova knjiga mogla da im pomogne oko toga.

Odmah da napomenemo: „Word 7.0" može se nesmetano primenitii na prethodnu verziju programa *WinWord 6.0*, jer su izmene neznatne. Dakle, ne morate nužno



prelaziti na *Word 7.0*, namenjen *Windowsu 95*, jer on neće skoro ništa brže raditi od starog *Worda*, a zauzeće više prostora na disku.

Cela knjiga napisana je u obliku referentnog priručnika; meni po meni, opcija po opcija i eto najlakšeg načina da se sazna čemu služe neke manje korišćene opcije. Sa te strane, najbolje ju je definisati kao referentni priručnik za one koji su već radili sa Wordom i žele da skrate put ili reše nedoumicu koja se javlja kod neke operacije. Knjigu mogu da koriste i početnici (posvećeno im je poglavlje), iako se neće osećati baš kao da se pored njih nalazi prevod knjige Rona Mansfielda „Word 6.0 za Windows", verovatno najpotpunije knjige na našim prostorima koja se bavi ovim programom. Otuda je jasno da „Word 7.0" nije pisan za one koji do sada nisu koristili tekst-procesor.

Knjiga je podeljena na tri dela: „Razvojni put", „Uvod u rad" i „Referentni priručnik", od kojih je poslednji deo najobimniji. Neki segmenti, kao *MailMerge*, sadrže lepe primere iz prakse. Poseban deo posvećen je rešavanju pitanja naših slova. Na samom kraju, autor na par stranica vrlo konkretno govori o problemima koji se javljaju pri dugotrajnom radu s računarima, što svakako pozdravljamo.

Ivan OBROVAČKI

Amiga

AMIGA Factor - servisiranje, otkup i prodaja: Amiga 500/1200, Commodore 64 i Sega Mega Drive II; Tel: 018/326-347.

ASTROSOFT - snimanje igara i programa na diskete, hard disk, Cd. najpovoljnije. Tel: 021/314-994.

KUPUJEM Amigu 500; 500; 1200. Servisiram Amigu 500, prateću opremu. Tel: 011/432-464.

COPY CLUB amiga
Kvalitetno snimanje.
Isporuka poštom.
Snimanje na vid.kasetama
SNIMANJE 1 DIN.
OD 10 - 17 čas.
011/347 288

AMIGA 500, Commodore 64, monitori, diskovi, štampači - prodaja - servisiranje - otkup. Tel: 011/552-227.

PRODAJEM vrlo očuvanu Amigu 1200 sa opremom (HD). Tel: 021/20-159.

AMIGA 1200 HD (120MB), Philips color monitor, dodatni drajv. Tel: 011/1761-345.

FAX/MODEM U.S. Robotics Curier 33.600, v.verything, nov, sa kablom (690dm). Tel: 011/1761-345.

CD KOMPLETI igara i programa za Amigu (preko 900 disketa po CD). Cena 40 maraka. Tel: 4896-664.

SURDULICA H & S. Berza. Amiga 500 + poklon (250) VHS (3+1). Nagradna igra !!! Tel: 017/65-415, 017/64-280.

NEW!!! "Club 33" - Amiga 500 & 1200. Tel: 011/763-904.

AMIGA 500 sa proširanjem. Tel: 011/401-427.

SB - SOFT AMIGA C-64
- Prvi dobijamo igre i programe za Amigu
- Jedino mi nabavljamo nove igre za C-64 9disk)
Tel: 011/130-684

PRODAJEM Amigu 500/1200, monitor, proširenje, ispravljač, diskete. Tel:011/451-732.

AMIGA 500/600/1200, monitori, ostalo. najpovoljnije. Prodaja, otkup, snimanje igara. Tel: 011/512-368.

AMIGA 500/600/1200. Prodaja, otkup. Najrealnije cene. Tel: 011/577-024.

FUJI - prodaja, otkup Amiga 500, disketa, igrice - najjeftinije. Tel: 011/2353-110.

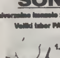
DISKETE, VBS komplete, kablove za Amigu. Tel: 018/352-610.

KOMPLETAN hardver i softver za Amige Mladen. Tel: 018/822-077.

A 500, igre i programi, katalog besplatan. Tel: 024/52-164, Danijel.

AMIGA MALTER
Najnovije igre za A500-A1200
na našim i vašim disketama
snimamo i na HDD i CD
šaljemo pouzećem!!!
snimanje 1 din.
prodaja CD32 konzola
veliki izbor igara za CD32
posebna ponuda:
preko 5000 igara
za A500-A1200
na samo 3 CD-a!
011/577-991

SONY PlayStation
Univerzalne konzole za direktnim ucitavanjem kopija idealne za klubove
Veliki izbor PAL igara preko 100 , svaki mesec novi naslovi !!!
TOP 5 CD Oktobar 96 :



1. F1 - Trke formule 1
2. Tekken 2 - Super borilacke
3. Resident Evil - Horor avantura(Novidjeno)
4. Fade to black - Another world 3
5. Olympic soccer - Najbolji fudbal za PS

AMIGA
Najveci izbor igara i programa za sve Amige !!!
Future C. Team **011/634-574**



GREMLIN SOFT
- Najstariji kompjuter klub u YU -
AMIGA PC C-64
Preko 20.000 igara i uslužnih programa
Milana Rakića 28 Beograd
(011)424-744
OPSTAJU SAMO NAJBOLJI JER POUZDANOST I KVALITET NEMAJU CENU !

NOVE CENE OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera (mali oglasi), Makedonska 31, 11000 Beograd**

Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN:**

40801-603-1-3042104

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera"
Cena običnog malog oglasa do 10 reči - 15,0 DIN., svaka sledeća rač - 1,5 DIN. Na ukupnu sumu dodati **10% poreza + 3% taksa.**

Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax 011/322-0552.

Oglase za 11/96 primamo do 21.10.1996.

VEĆI OGLASI

- 1/2 (V) (95x275mm) 1100 N.DIN
- 1/4 (95x135mm) 700 N.DIN
- 1/2 (H) (195x135mm) 1100 N.DIN
- 1/8 (95x65mm) 350 N.DIN
- 1/16 (V) (45x65mm) 175 N.DIN
- 1/16 (V)(95x30mm) 175 N.DIN
- 1/32 (45x30mm) 90 N.DIN

Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

COMPUTERS
421-203
155-294

AMIGA & COMMODORE

1. AMIGA (500/600/1200)
2. COMMODORE 64/128
3. DISK 1541/1541 II/1571
4. HARD I FLOPY DISK ZA AMIGU
5. MONITORI KOLOR/MONO
6. STAMPACI
7. KASETOFONI

MODUL 1 (Turbo 250, Turbo 2002 i Azimut)
MODUL 2 (Turbo 250, Azimut, Disk fast load, Disk fast copy, Copy 202 . .)
MODUL 3 (Turbo 250, Simon's BASIC i Azimut)
MODUL 4 (Turbo 250, Turbo tape II, Spec (tas.), Azimut Monitor 49152)

DODATNA OPREMA

1. FILTERI STAKLENI I MREZASTI
2. DISKETE 3,5" & 5,25" HD I DD
3. KUTIJE ZA DISKETE 5,25" I 3,5"
4. PODLOGE ZA MISA
5. RF MODULATORI
6. PROSIRENJA 512 KB
7. JOYSTICK (VELIKI IZBOR)

KABLOVI
IZRADA I PRODAJA
ZA
COMMODORE I AMIGU

SERVIS & OTKUP
AMIGA 500.500+.600 I 1200
COMMODORE 64 128 I OSTALE OPREME

SOFTWARE
VELIKI IZBOR
KASETNIH I DISKETNIH IGARA

SVU ROBU SALJEMO POSTOM

Razno

PRODAJEM diskete "no name" 3,5", 25 dinara za kutiju. Tel: 477-132.

L.S. - soft: kasetne i disketne igre, programi i originali za Commodore 64/128. Tel: 018/69-711.

AMSTRAD CPC 464 programi i igre na kaseti. Komplet programa na inostranoj kaseti 25 din. Tel: 010/23-287.

KOMPJUTER servisiram, nudim digitalni regenerator monitora i TV ekrana. Tel: 011/121-617.

&

Diler Soft

011 / 331-814

Radno vreme: 12-20h sem nedelje!

Katalog DILEKAT.ARJ možete skinuti i sa "BBS Politike" 011 / 3229-148 (0-24h)

- WINDOWS 95 4.1b !!!, Calamus 95, Adobe Acrobat Exchange 2.1, Adobe Acrobat Reader 2.1, Announcments 4.0, Adobe Type Manager 3.02a, Conversion Artist 2.0, Debbler 2.0 CD, Delrina Comm Suite 95, Design CAD 3D 2.0, Desktop Toys 95, Envelop 1.1, Fix All 95, Freehand 6.0, Gnat 3.01, Hijaak Smart Suite 95, Hot Java 95, Ibm Dictionary Of Computing, Instant 3D 95, Lantastic 95, Mapper 95 1.0, Norton Antivirus 4.01 Upg, Orcad 6.1, PC Anywhere 95, Corel Photo Paint 6.0, Adobe PhotoShop 3.05, Power Desk 95, Power Utilities 95, Procomm 2.0, PSP 3.12 95, Quickview 3.0+, Scan 95 2.0, Raydream Studio 4.0, Lotus SmartSuit 95, Speed Razor Mach 3, Stacker 4.1, Soft Ice 95, Super Print 4.0, Toy Story 95, Totaly Twisted 3.2, Windows Commander 2.01, Win Tune 95, Win Fax Pro 7.01 Upgrade !!!

- Auto CAD 13 C4 For Windows 95, Delphi 2.0 Desktop, Delphi 2.0 Developer, Windows Commander 2.11, Borland Paradox 7.0, Lotus Aproach 95, Lotus Notes 4.0, Lotus Freelance Graphics 95, Fontographer 3.52, ABC Flowcharter 4.0, MS Exchange 4.0, Orcad Capture 6.1, Hijaak Suite 95, Web 3D, Web Scan, Web Star 2.0, Listen 2.0, America Heritage Dictionary, Robohelp, Gupta SQL 5.02, Netscape 2.0 32bit, Corel CD Creator 2.0, Help Writer, Bitware 3.3, ABC Media Manager, Auto CAD DWG Add On, Quark Xpress 3.32 Upgrade, TBav 7.01 Win95, Jankov Mapper 95, Windows 95 Tour SUS, F-Prot 2.21a Win95 !!!

- 3D Studio MAX (+ Windows NT 2.01 1057 i Service Pack 2, koji su potrebni za rad 3D Sudio MAX), MS Windows 95 Resource Kit, MS Windows Service Pack 1, MS Windows 95 Update, MS Office 95 Pro (Word, Exell, PowerPoint, Access,...), Perfect Works 2.1, Adobe Premiere 4.2, Origin 4.0, Wildcat 5.0, Netscape Navigator Gold 3.01, Corel Flow 3, CakeWalk Pro 4.0, Chameleon 95, Multimedia ToolBook 4.0, Home Page Wizard, TurboCad 3D 2.0, Design CAD 3D 2.0, Demo It 2.0, Notes It 1.0, Cool Edit 95, Green Desk, Greeting 2.0, Windows Checkit 4.0, Windows Viewer 7.0, Smart Pro 1.0b, Norton Administrator For Networks, StarTrek Omnipedia, Jankov Mapper 95 3.2, TBAV 7.04, DOS Navigator 1.42, Cosmic Rings SS (Screen Saver), California Girls SS (Screen Saver) !!!

- MS Windows NT 4.0 Advanced Server, MS Windows NT 4.0 Workstation, Borland C++ 5.0, MS Visual C++ 4.1, Cubase 2.01, Borland Delphi Clien/Server, ABC For Borland Delphi, Netscape 3.0, Internet Office, Internet Explorer 3 + Upd, The Web Media Publisher 2.6, Web Thing 1.2, Revol Web Worker, Procomm 3.01, File Maker Pro 3.0c, Sound Forge, FD Poser 1.01, Terminate 4, Motions Pixels 2.7, Real Audio Encoder, Real Audio Player, Win Edit, Scan 95 3.01, Mechanical Engenering Student Version 7.0 !!!

a * Ukoliko kupujete samo jedan komplet cena je 30 DEM (dinarska protivvrednost) *****

direktno sa CD ploča * Nove komplete izbacujemo čim se sakupi dovoljno programa *****

at.arj) obeležite 650MB programa (u donjem desnom uglu možete pratiti koliko ste MB programa i ili igara selektovali do tog momenta) *** izbor u vidu pomenutih fajlova *** Programe i igre dobićete snimljene u obliku fajlova ARJ, DDI, ZIP ili IMG (već kako se nalaze na našim snimiti i u raspakovanom obliku tako da se mogu instalirati direktno sa CD-a (skuplja varijanta) *** Novije verzije kataloga objavljujemo dva na 331-814 prvo glasom ili na "BBS Politika" 011/3229-148 (0-24h) pristup je besplatan) i pogledajte bogatu kompletnu ponudu ***

IT), Cinemania 97, Formula 1 Grand Prix 2, Warcraft 2 Expansion

Action, Docker, x, Navy, Pinball, ekWar, ... occer 96, ..e, Redix, Of Soccer, attleground, ..n Invados, ..rd Ball 5, ..ecraft, The ultra Pinball, Playstation).

Komplet 9:
Terminator Future Shock, Dark Seed 2, Thunderhawk 2, Indy Car Racing 2, Zone Raiders, Civilnet, Cybermage, Ecco The Dolphin, 2 Fast 4 U, Abuses, Brainstorm, Casino DeLuxe, Celtic Tales, Cyber Speed, Drake, Empire 2, Harpoon 2, Hoyle 3, Jack The Ripper, Letters, New Horizonts, Poker Karabin, Realm Of Chaos, Spiderman 2, Ocean Trader, Warhammer.
Ukupno 28 igara

Komplet 10:
Fatal Racing, WWF Wrestlemania Arcade, Wetlands, Wayne's Gretzkid Hockey, Grand Prix Manager, Great Naval Battles 4, Game Boy Emulator (140 games), Extreme Sports (Sony Playstation), Dueling, Crusade, Earthworm Jim Special Edition, Civilnet, Anvil Of Dawn, Carnage, Championship Manager 2 Italian League, Stunny, Time Gate, Turrican 2, Pinball 4000, Tortoise & Hare.
Ukupno 21 igra

Komplet 11:
The Dig, Timon & Pumba's Jungle Games, Worms Plus, Mech Warrior 2 Ghost Bear's Legacy, Locus, Strip Poker, Grand Prix Manager, Total Carnage, MS Return Of Arcade, Pool Championship, Zoop, Romance Of The Three Kingdom IV, BC 9000AD, Empire 2 Win95, Heaven Of The Thunder, Wetlands, Sideline Baseball, Speed Haste, Beekelesh, Sensible World Of Soccer.
Ukupno 20 igara

Komplet 12:
Advanced Tactical Fighter ATF, Big Red Racing, Civilization 2, Descent 2, Battleground Ardennes, Seek & Destroy, Super Street Fighter 2 NEW, Star Wars, Conquest Of The New World, TIN1, Hamonne 3, Fast Attack, Cross Word Win95, Chess Master 4000 Win95, Cylindrix, Bass Tournament 96, Ian Botham International Cricket, Iron Blood, Lips, Premier Manager 2 DeLuxe, Rebel Runner, Sea Legends, Starball, Super Stardust, Whiplash, Witchaven 2, Warhammer.
Ukupno 27 igara

Komplet 13 (NEW):
Duke Nukem 3D, NBA Live 96, The Web, Fantasy General, Mario Karts, Revolution X, College Slam, Berserk Syndrome, Hyper 3D Pinball, Sim City 2000 Special Edition, PerOdd, Star Rangers, WingStar, Barnett, Sex Ball, Multi Action Games
Ukupno 18 igara

Komplet 14 (NEW):
Earthworm Jim 2, Quake (1. episode), Settlers 2, World Rally Fever, Total Knockout, Battle Arena Toshiden, Kick Off 96, Player Of The Year, Strife, The War College, Dinotopia, Lot Goblins, Normality, Operation Carnage, Piranha, Savage, Survival, Win Pesnoln, Sensible World Of Soccer (YU liga), Warcraft 2 Pude (samo dodatni nivoi za igru)
Ukupno 20 igara

Diler Soft
programi i igre



***** Ukoliko kupujete samo jedan komplet cena je 30 DEM (dinarska protivvrednost) *****

OVO * NOVO * NOVO * NOVO * NOVO * NOVO * NOVO * NOVO *
je (za one koji još nisu upoznati) uređaj koji pretenduje da zameni prevaz- MB (što znači oko 70 FLOPY disketa), a brzina je na nivou brzine 1 x CD- ralelni port bilo kog PC kompjutera, a jednostavna je i instalacija softvera. uređaj i dodeljuje mu slobodno slovo. Za razliku od CD-ROM ploča, ZIP oftver. Vaš eksterni ZIP DRIVE možete nositi sa sobom i jednostavno ga), uz krajnje jednostavnu i kratkotrajnu instalaciju softvera. Cena sniman- ska protivvrednost) po megabajtu. 100MB softvera na našoj ZIP DRIVE ZIP DRIVE diskete se mogu i snimati i brisati!!! * NOVO * NOVO * NOVO *

ezno. Katalog programa i igara možete dobiti modemom (minimum 14400), a snimamo ga na disketu prilikom prve pina (šaljemo isključivo preporučeno, sa otkupninom koju plaćate poštaru) snosi kupac (okvirno za 1CD ili 10 disketa 15 ku dana, a najdalji rok za isporuku (lično kod nas ili slanje poštom) je sledeći dan. Kod nas je sve precizno i korektno!!!

ili Goran Krsmanović (DILER SOFT), 29. Novembar 33/I/6, 11000 Beograd (u centru grada)

PC FORT

pcfort@panon.ns.ac.yu - za informacije

Windows NT V4.0 Workstation 42HD, Windows NT V4.0 Server 45HD, Cubase Score V3.0 5HD, PerlCGI Starter Kit for Win95/NT 10HD, HiJaak Pro V4.0 For Win95 8HD, NetOff For Netware 1HD, Visual Basic V5.0 Beta 1 42HD, MS Visual FoxPro V4.0 Beta 2 25HD, Codewright Pro V4.0c 23HD, i mnogo drugih...

Crusader: No Regret 25HD, Pray For Death 31HD, Alien Incident 7HD, Mission Force: Cyberstorm 24HD, Starfighter 3000 8HD, Gex 17HD, Striker '96 18HD, Time Commando 45HD, Starfighter 7HD, Astrorock 29HD, Hellbender 22HD, Quake 17HD, Formula 1GP 2 25HD, Olympic Games 23HD, i druge...

Originali	25
Kompilacija (igre)	30
Kompilacija (uslužni)	35

Veliki izbor originala, iz kojeg izdvajamo: Z (BitMap Brothers), F1 GP 2 (Microprose), Need For The Speed S.E. (Electronic Arts), itd.

021/614–909

SERVIS

za SVE modele Amiga računara, u najkraćem roku!

Miami V1.03 1D, TermiteTCP V1.0 1D, Directory Opus V5.5 2D, IBrowse V1.0 1D, AmiTCP V4.3 3D, StormC++ V1.1 4D, Fame! V1.40 5D, ArtEffect V1.1 (German) 2D, i mnogo drugih...

Micro Mortal Tennis 2D, Der Produzent 5D, Tyran 5D, Frontier Assault 1D, PInball Hazard 4D, Football Business '96/'97 1D, Alien Breed 3D 2 4D, itd.

AMIGA FORT

USKORO...
Snimanje na CD za Amigu!

PC

NS GAMES. Snimanje i CDteka. Otkup i prodaja polovnih CD originala. Tel: 021/365-713.

KNJIGA "PC za početnika" sa preko 50 ilustracije i puno razumljivog teksta opisuje sav postojeći hardver, osnova DOSa, obradu i štampanje teksta i upotrebu nekoliko najpopularnijih programa za PC. Priručnik je namenjen apsolutnim početnicima bez obzira na uzrast i stepen obrazovanja. Knjiga sadrži i poglavlje o kompjuterskim virusima i opis rada sa DOSovim avanturističkim programima. Priručnik je formata B5, sa kolor. plastificiranim koricama, a cena je 30,00 din. Tel: 010/23-287.

ASTROSOFT - snimanje igara i programa na disketa, hard disk, Cd. Najpovoljnije. Tel: 021/314-994.

PC konfiguracije najjeftinije u Srbiji!!! Tel: 018/326-347. (samo za Niš).

HITNO! Prodajem PC 386. Povoljno! Tel: 714-639.

DINA

Snimanje na diskete ili hard
PROGRAMI 0,8 din
IGRE 0,6 din
po disketi

SDK, Politička pijaca, 27. marta, Dr Dragoslava Popovića 10. st.8

INSTALIRAMO
KONFIGURIŠEMO
OPTIMIZUJEMO
OBUČAVAMO

342-723
u centru grada

Dođite za sve što Vam treba!
DOLAZIMO I KOD VAS!

CD ROM KLUB
PANČEVO
VRŠIMO SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA:
FDD.HDD.CD-u
IZNAJMLJIVANJE CD-a
013/43-948 M.GORKOG br96 26000 PANČEVO

REVETO Co. BG. Tel: 011-1701242

PC 5X86–133, AMD, MB GA5486AL C256K, Combi, 8 Mb	1250
Pentium 133, INTEL, MB Shuttle H541 Intel Chip set, C256K Pipeline, 16 Mb	1690

FDD 3.5 " TEAC, HDD 1.3 Gb WD, S3 Trio 64 V+ PCI 1 Mb COLOR Monitor PHILIPS 14B, M.Tower, T101 Chicony, Mouse
GARANTNI ROK 12 MESECI SERVIS BG I LE

CD Rom Sony 8 X IDE : 200 SB 16 bit : 70

OSTALO: ŠTAMPAČI, FAX–MODEMI, MREŽNE KARTE

PC DIGITAL LE. Tel : 016 – 55756

PC IGRE
011/133-767
HERCULES

BBS POLITIKA
3229-148
BBS

A.R. Soft PC
Snimanje CD-a po izboru 25
Snimanje audio CD-a 25
IGRE 50 para, PROGRAMI 1 din.
Rasinska 2, Petlovo brdo
011/533-66-51



Šta vam treba da letite do neba?

Kompjuter već imate. Nedostaju vam još naši SUPER MIX-ovi. Za one koji još ne znaju, da ponovimo: to su **originalni CD ROM-ovi**, fabrički snimljeni u inostranstvu, puni kako najnovijih tako i starijih legendarnih igara i programa koji su pažljivo probrani da zadovolje sve ukuse. Pomoću njih možete da letite u svetove igara, programiranja, crtanja, muzike, štampanja ili ... ili gde god vi poželite. Svaki disk dobijate u plastičnoj kutiji sa kolor omotom i spiskom igara i programa, kao i uputstvom za upotrebu. I najbolje ostaje za kraj: cena ovog leta je samo 25 DEM*.



SUPER MIX 1

IGRE: Alcatraz • Allen Breed • Another World • Blue Max • Body Blows • Cadaver • Civilization • Codename: Iceman • Comanche • Corridor 7 • Doom I. • Duck Tales • Dune I. • Fields of Glory • First Samurai • Flight Simulator v.5.0. • Gabriel Knight • Gods • Golden Axe • Gremlins II. • Incredible Machine • Indiana Jones III. • Indianapolis 500 • KGB • Kick Off II. • LHX • Lemmings I. • Lethal Weapon • Lost in L.A. • Magic Pockets • Mortal Kombat I. • Operation Wolf • Overlord • Pinball Dreams I. I II. • Pit Fighter • Police Quest III • Predator II • Prince of Persia I. • Rambo III. • Rick Dangerous II. • Robocop III • Roger Rabbit • Sargon V. • Secret of Monkey Island I. • Shadow of the Comet • Sherlock Holmes • Sim City /Win • Space Quest V. • Speedball II. • Striker • Super Hang on • Syndicate • Teenage Mutant Ninja Turtles • Tennis Cup • Terminator II. • Test Drive III. • Toyota Celica GT • Tristan • Turbo Outrun • Wing Commander I. I II. • Wrestlemania II. • X-Wing • Xenon II. • Zool .....

PROGRAMI: 3D Design Plus v.2.0. /Win • Aldus Photostyler v.2.0. /Win • Animator Pro v.2.0. • Arts & Letters v.3.11. /Win • Auto Sketch v.3.1. • Fox Pro v.2.6. + Distrib.Kit • Lotus 123 v.3.4. • MS Basic Professional v 7.1. • MS Cobol v.4.5. • MS Fortran Professional v5.1. • MS Publisher v.2.0 /Win • MS Word v.5 0. • MS Works v.3.0. • PC Matlab v.3.5. • Paradox v.4 5. • Quattro Pro v.5 0. • Tango PCB plus v.2.11. • Turbo C v.2.0 .....

SUPER MIX 1 • 159 IGARA • 27 PROGRAMA • CENA: 25*

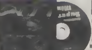


SUPER MIX 2

IGRE: 1942: Pacific Air War • Aces of the Pacific • Alone in the Dark II. • Armour-Geddon • B.A.T. II. • Battle Isle II. • Beneath a Steel Sky • Blues Brothers II • Cannon Fodder I. • Chaos Engine • Chessmaster 3000 • Colonization • Crazy Cars III. • Doofus • Doom II. • Double Dragon III. • Dune II. • Elf • Epic • F-16 Falcon v.3.0. • F.I.F.A. International Soccer • F1 Grand Prix • Face Off • Goal • Goblins III. • Jurassic Park • Leisure Suit Larry VI. • Links 386 Pro • Litil Divil • Mega Lo Mania • NHL Hockey • One Step Beyond • Pinball Fantasies • Pirates Gold • Premier Manager II. • Prince of Persia II • Privateer • Risky Woods • Robocod • Sam & Max Hit the Road • Secret of Monkey Island II • Sensible Soccer • T.F.X. • Terminator 2029 • Theme Park • Tie Fighter • UFO • Winter Olympics • Yol Joe • Zool II ......

PROGRAMI: 3D Studio v.3.0. + objekti • Adobe Acrobat v.1.0. /Win • AutoCAD v.12.0. + tutor • Borland Pascal with objects v.7 0. • Corel Draw v.4.0. + update /Win • Cubase v.1.0. /Win • Hijaak v.2.01. • Lotus 123 v.4.0. /Win • MS Windows v.3.1. • Micrografx Designer v.4.0. /Win • PC Tool's Gold v.9.0. • Procomm Plus v.1.0. /Win • Papice v.5.0 • Recognita Plus v.2.0. /Win • Systat v.5.0. /Win • Telemate v.4.12. • Vista Pro v.3.0. • Word Perfect v.6.0. ......

SUPER MIX 2 • 94 IGARA • 28 PROGRAMA • CENA: 25*



SUPER MIX 3

IGRE: Aces of the Deep • Aladdin • Campaign II. • Cobra Mission • Cruise for a Corpse • Dark Sun II • Dawn Patrol • Day of the Tentacle • Desert Strike • Dylan Dog • F-117A Stealth Fighter • F-15 Strike Eagle III. • Flashback • Gunship 2000 • Heretic • Iron Cross • Jamm It • Jazz Jackrabbit I • King's Quest VI. • Lemmings Chronicles • Lion King • Loderunner • Lost in Time • MS Space Simulator v.1.0. • Master of Magic • Metaltech: Earthsiege • Micro Machines • Nascar Racing • One Must Fall 2097 • PC Basket • Pacific Strike • Panzer General • Police Quest IV. • Quarantine • Realms of Arkania II. • Rise of the Robots • Superfrog • Superski Pro • Transport Tycoon • Ultimate Body Blows • Universe • Warcraft • Wing Commander Armada ......

PROGRAMI: After Dark v.3.0. /Win • AutoCAD v.12.0. /Win • Bit Fax Professional v.3.0. /Win • Fractal Design Sketcher v.1.0. /Win • Hijaak Pro v.2.0. /Win • MS Access v.2.0. + Developer's Toolkit /Win • MS C/C++ v.7.0 /Win • MS Dos v.6.20 • MS Excel v.5.0 /Win • MS Project v.4.0. /Win • MS Windows v.3.1. for Cent.&East.Europe • MathCAD Plus v.5.0. /Win • Norton Desktop v.3.0 /Win • Norton Utilities v.8.0. • Novell Dos v.7.0. • PC Tool's v.2.0 /Win • Page Maker v.5.0. /Win • Turbo Assembler v.4.0. • Turbo Pascal v.1.5. /Win • Winfax Pro v.4.0. /Win • Word Translator v.1.0. /Win ....

SUPER MIX 3 • 76 IGARA • 31 PROGRAM • CENA: 25*



SUPER MIX 5

IGRE: Action Soccer • Air Warrior • Brett Hull Hockey • Canton • Central Intelligence • Clockwerx v.1.0. /Win • Dark Strike • Disc World • Fighter Wing • First Encounters • Flight of the Amazon Queen • Flying Tigers • Fong Wan Tien He • Fritz 3 Chess v.3.05. • Handball 4. • High Seas Trader • Invincible Fighter • Jungle Strike • Kin Yee • Klik & Play /Win • Knights of Xenter + Upgrade • Legions /Win • Lemmings /Win • Machiavelli The Prince • Magic Carpet • Mensenberranaan • Prince of Evil • Psycho Pinball • Pyro Technica • Retribution • Sango Fighter II • Santo • Shadow Force • Stalingrad • Super Ski III. • Super Street Fighter II. • The Big Red Adventure • Tower Assault • Ultizurk III. • World Hockey '95 • X-Com

PROGRAMI: Adobe Illustrator v.4.03. /Win • Adobe Photo Shop v.3.0. /Win • Ami Pro v.3.1. /Win • Caligari Truespace v.1.03 /Win + Dodaci • DesQ View /X v.2.0. • F-Prot v.2.18a. • Font Works v.1.0. /Win • Frame Maker v.4.02. /Win • Kai's Power Tool's /Win • Lotus 123 v.5.0. /Win • Lotus Approach v.3.0. /Win • MIDI Music Shop Pro /Win • MS Visual Basic v.4.0. /Win • MS Word v.6.1. /Win • Midisoft Music Studio v.3.1. /Win • Norton Disk Lock v.3.5. • P-Cad v.7.0. • Paradox v.5.0. /Win • Print Shop Deluxe CD /Win • RIO v.6.31. • Superbase '95 v.3.0. /Win • Turbo C++ v.4.5. /Win • Visio v.2.0. + dodaci /Win

SUPER MIX 5 • 43 IGRE • 23 PROGRAMA • CENA: 25*

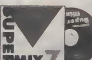


SUPER MIX 6

IGRE: Apache Longbow • Arnie II. • Baryon • Bioforge • Brutal. Paws of Fury • C.E.O. • Combat Air Patrol • Command & Conquer • Crisis in the Kremlin • Cyberbykes • Darklands • Death Gate • Doom II. /Win95 • Exploration • FX Fighter • Grandmaster Championship Chess /Win • Hellfire Zone • Hexen • I.M.Meen • Inferno • Jagged Alliance • Kingpin • Lemmings 3D • Manchester United • Mortal Kombat III. • NBA Jam • Operation Body Count • Outer Ridge • Overdrive • Pinball Illusion • Player Manager II. • Simon the Sorcerer II. • Slipstream 5000 • Steel Panthers • Striker'95 • Super Karts • Terminal Velocity • The Patrician • Tyrian • Warriors • Widget Workshop /Win • Witchaven • Wolfsbane

PROGRAMI: 3D Deck & Backyard v.1.2. /Win • Cakewalk Professional v.3.0. /Win • CimCAD v.6.6 • Lion King Print Studio /Win • MS Money v.4.0. /Win95 • MS Office v.7.0. /Win95 • MS Plus! /Win95 • MS Power Point v.7.0. /Win95 • MS Publisher v.3.0. /Win95 • MS Windows'95 Pan European Edition • Mickey & Crew Print Studio /Win • Norton Antivirus v.4.0. /Win95 • Norton Navigator /Win95 • Norton Utilities /Win95 • Ray Dream Designer v.3.13. /Win • Real 3D v.2.49. /Win .

SUPER MIX 6 • 43 IGRE • 16 PROGRAMA • CENA: 25*



SUPER MIX 7

IGRE: Actua Soccer • Air Power • Ascendancy • Caesar II. • Celtic Tales • Civ Net /Win • Crusader No Remorse • Cybermage • Empire II. The Art of War • Extreme Pinball • Fade to Black • Fatal Racing • Fighter Duel • Flat Fight • Indycar Racing II. • Jungle Book • Motor City • Navy Strike Task Force Command • Ocean Trader • Pinball World • Radic Beyond the Void • Strip Poker Pro. • Tekwar • Thunderhawk II.: Firestorm • Warcraft II.: Tides of Darkness • Werewolf vs Comanche v.2.0. • Wipeout • Wrestlemania

PROGRAMI: Animator Studio v.1.1. /Win • First Aid v.2.0. /Win'95 • Harvard Graphics v.4.0. /Win'95 • MS Access v.7.0. /Win'95 • MS Project v.4.1. /Win'95 • MS Visual Foxpro v.3.0. /Win • MS Word v.7.0. /Win'95 • MathCAD Plus v.6.0. + Update /Win • QEMM v.8.0. • Visio v.4.01. /Win'95 .

SUPER MIX 7 • 28 IGARA • 10 PROGRAMA • CENA: 25*

SUPER MIX-ove možete naručiti pouzećem ili preuzeti lično, odmah, bez čekanja.

* dinarska protivvrednost

cd production

✆ 011/463-741

Design & made by D. Wolf

ACZ

011/ 628-648, 190-124

U toku oktobra novi telefon!

Radno vreme: Svakim radnim danom od 11-19 časova

LO

-386 DX 25,33MHz 64KB cache ISA	550
-386 DX 40MHz 128KB cuche ISA	590
-486 DX2 50MHz 256KB cache VLB ili PCI	630
-486 DX2 66MHz 256KB cache VLB ili PCI	690
486 DX2 80MHz 256KB cache VLB ili PCI	760
-486 DX4 100MHz 256KB cache VL8 ili PCI	860
-486 DX4 120MHz 256K8 cache VL8 ili PCI	890

Konfiguracije sadrže; 4MB rama, SVGA video kartu 512KB, HDD 105MB, flopi 3.5, mini tower, mono manitor.

HI

-AM5x86 133MHz 256KB cache, PCI	1140
-AM5k86 100MHz 256KB cache, PCI	1290
-Pentium Intel 100MHz 256KB cache, PCI	1360
-Pentium Intel 120MHz 256KB cache, PCI	1440
-Pentium Intel 133MHz 256KB cache, PCI	1590
-Pentium Intel 150MHz 256KB cache, PCI	1780
-Pentium Intel 166MHz 256KB cache, PCI	1920

Konfiguracije sadrže; 8MB rama SVGA PCI video kartu 1MB, HDD 1.3GB, flopi 3.5, mini tower, calor monitor.

Konfiguracija!

- -AMD 5k86 100MHz
- AMD-ov Pentium klon
- -Intel Triton II
- -8MB RAM-a
- -PCI S3 Trio32 2MB
- -HDD 1.3GB
- -3.5 flopi
- -Color Manitor
- -Mini tower
- -YU tastatura
- -Mouse
- -CD ROM 4X
- -SB 16 comp.

1560

Konfiguracija!

- -Intel Pentium133MHz
- -Intel Triton II
- -PCI Magistrala
- -16MB RAM-a
- -PCI S3 TrioV64+ 2MB
- -HDD 1.3GB
- -3.5 flopi
- -Color Monitor
- -Mini tower
- -YU tastatura
- -Mouse
- -CD ROM 8X
- -SB 16 comp.

1890

Konfiguracija!

- -Intel Pentium 166MHz
- -Intel Triton II
- -PCI Magistrala
- -32MB RAM-a
- -PCI S3 TrioV64+ 2MB
- -HDD 1.7GB
- -3.5 flopi
- -Color Monitor
- -Mini tower
- -YU tastatura
- -Mouse
- -CD ROM 8X
- -SB 16 comp.

2390

Povoljne Cene:

-4MB mem, 72 pina	45
-1MB mem, 30 pina	15
-SB 16 comp.	80
-CD 4x od	100
-CD 8x od	180
-Fax-Modem-Voice 14400	80
-Aktivni zvučnici 2x120W	90
-Interface za dva Joystick-a	30
-Mustec-ColScan ručni skener, 16mil. boja, kolor 800DPI	320

Pored standardne opreme u ponudi je i širok izbor, štampača, matričnih, laserskih i ink-jet, stonih i ručnih skenera, fax-modema, kao i razne potrošne robe.

Video Karte:

- -Trident 9440
- -CL-5440
- -S3 732
- -S3 Trio 32
- -S3 Trio 64
- -S3 Trio V64+
- -Stealth 3D 2000
- -Stealth 2001
- -Ati Mach 64

Monitori:

- -Daewoo 14s
- -Daewoo 14x
- -Philips mona
- -Philips 14C
- -Philips 148
- -Philips 15A
- -Philips 17A
- -KFC 15

IDE Hard Diskovi:

- -540MB.
- -850MB.
- -1.1 GB.
- -1.3 GB.
- -1.6 GB.
- -1.7 GB.
- -2.1 GB.
- -2.5 GB

CD ROM:

- -Mitsumi 4x
- -Sony 4x
- -Sony 6x
- -Delta 6x
- -Sony 8x
- -Delta 8x
- -Hitachi 8x
- -Goldstar 8x
- -Teac 8x

Memorije:

- -1Mb SIMM
- -4Mb 32bit
- -8Mb 32bit
- -16Mb 32bit
- -32Mb 32bit
- EDO,70 i 60ns

JoyStick:

-Commando	20
-QyickShot	25
-Mission	35
-FlightPro	40
-Q.J.Propad	40
-Gravis	100

Specijalna ponuda svim vlasnicima AMIGA (A500, A600 ,A1200 ,A2000, A3000, A4000) računara ako žele da svoj kompjuter zamene za PC (386, 486, Pentium), to mogu da urade kod nas po veoma povoljnim uslovima.

Mogućnost nadogradnje vašeg sistema, tj. osnovne ploče, video karte, hard diska itd. sistemom staro za novo. Garancija 12 meseci, Servis u Beogradu obezbeđen.

drugih CD klubova.

Design & made by D. Kelf

PLAY MIX 11
- ACTUA SOCCER
- APACHE CD
- COMIX ZONE
- FADE TO BLACK
- FIFA SOCCER '96
- JUNGLE BOOK
- NHL HOCKEY '96 CD
- STRIKE COMMANDER
- ASCENDANCY CD
+ oko 20 hitova

PLAY MIX 12
- WARCRAFT 2
- APACHE CD
- DOOM MASTER
- D DAY AM. INVADERS
- INCREDIBLE MACHINES 3
- INDY CAR 2
- HARPOON 2 CD
- CIVNET
- MORTAL KOMBAT 3
+ oko 25 hitova

PLAY MIX 13
- MECH WARRIOR 2 extra
- POWER DOLLS
- RAYMAN
- RED GHOST
- REST IN PIECES
- ROAD WARRIOR
- ROBINSON REQUIEM
- THIS MEANS WAR
- WARHAMMER
+ oko 30 hitova

PLAY MIX 14
- STONEKEEP
- VITRUAL KARTS
- WORMS FULL CD
- WWF ARCADE
- FIFA '96 FULL CD RIP
- TOP GUN
- EXTREME SPORTS
- JOHNNY BAZOKATONE
- VIRTUAL STUPIDITY
+ oko 30 hitova

PLAY MIX 15
- CIVNET CD
- GRAND PRIX MANAGER
- HEXEN FULL CD
- SHOCK WAVE ASSAULT
- ALIEN VIRUS
- STRIP POKER PRO CD
- THROPY BASS CD RIP
- FULL METAL JACKET
- REBEL RUNNER
+ oko 30 hitova

PLAY MIX 16
- A.T. FIGHTER
- ENTOMORPH FULL CD
- CIVILIZATION 2
- GALACTIC CIVILISATION 2
- DUKE NUKEM 3D
- BATMAN FOREVER
- DESCENT 2
- FATAL RACING
- CONGO FULL CD
+ oko 30 hitova

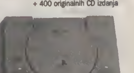
PLAY MIX 17
- NBA LIVE '96 CD RIP
- REVOLUTION X
- THE WEB
- ASSAULT RIGS
- VIKINGS FOR WIN.
- SILENT HUNTER
- MASK
- JAZZ JACK RABBIT
- FANTASY GENERAL
+ oko 30 hitova

PLAY MIX 18
- KICK OFF '96
- QUAKE 1
- SETTLERS 2
- SHELL SHOCK
- TOSHIDEN
- EW JIM 2
- SUPER FLY
- RAYMAN 100 %
- SILENT THUNDER
+ oko 30 hitova

ORIGINALI
- BRITANNICA 2.0
- WEBSTER NEW WORLD
- LEARN TO SPEAK ENGLISH
- MS CINEMANIA '97
- MS ENCARTA ATLAS
- MS ENCARTA '96
- MS DO IT YOURSELF
- FORMULA 1 GP 2
- OXFORD ADV. ENGLISH
+ 400 originalnih CD izdanja

PlayStation™

- Najmoćnija 32-bitna konzola za igranje.
- Fenomenalan stereo zvuk.
- Ugradjen CD ROM na kome možete slušati i audio diskove.
- Preko 16 miliona boja istovremeno na ekranu.
- Neverovatna 3D grafika u realnom vremenu.
- Prava animacija sa 30 slika u sekundi (TV kvalitet).



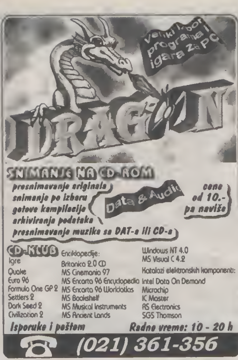
SONY
PlayStation™

Nudimo Vam najpovoljnije uslove prodaje kao i specijalne popuste za SEGA klubove. Najveći izbor hit igara (preko 100 naslova). Konzolu možete pogledati, kupiti, iznajmiti ili samo igrati u strogom centru grada.

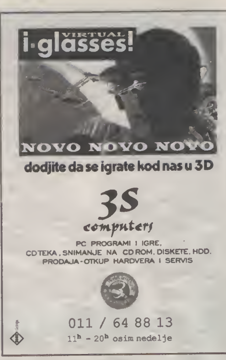


Čika Ljubina 1/IV © 011 / 627-827

lično u centru grada bez čekanja. Radno vreme od 11 do 19 časova, sem nedelje.



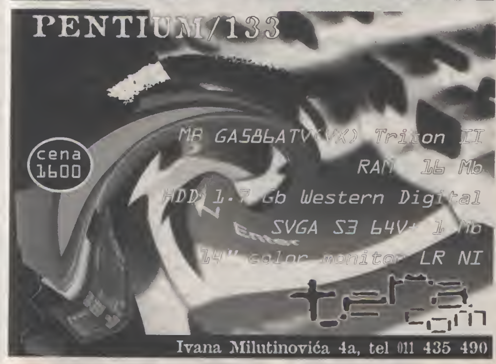
Veliki izbor programa i igara za PC
DRAGON
SNIMANJE NA CD-ROM
presnimavanje originala
snimanje po izboru
gotove kompilacije
arhiviranje podataka
presnimavanje muzike sa DAT-a ili CD-a
Data & Audio
cene od 10.- pa naviše
CD-KLUB
Igre
Quake
Euro 96
Formula One GP 2
Settlers 2
Dark Seed 2
Civilization 2
Enciklopedije:
Britanica 2.0 CD
MS Cinemania 97
MS Encarta 96 Encyclopedia
MS Encarta 96 Worldatlas
MS Bookshelf
MS Musical Instruments
MS Ancient Lands
Windows NT 4.0
MS Visual C 4.2
Katalozi elektronskih komponenti:
Intel Data On Demand
Microchip
IC Master
RS Electronics
SGS Thomson
Isporuke i poštom
Radno vreme: 10 - 20 h
(021) 361-356



VIRTUAL
i·glasses!
NOVO NOVO NOVO
dodjite da se igrate kod nas u 3D
3S
computers
PC PROGRAMI I IGRE,
CDTEKA, SNIMANJE NA CD ROM, DISKETE, HDD,
PRODAJA-OTKUP HARDVERA I SERVIS
011 / 64 88 13
11h - 20h osim nedelje



NEOSYSTEM
CD Production - Audio & Software
NEOSYSTEM BBS- ETERNAL FLAME
021612039 FROM 22 TO 08 CET
Ravanicka
Fruskogorska 31
D. Spasic
Strumicka
Usl. Telefon:
021-54-829



PENTIUM/133
cena 1600
MB GA586ATV(VX) Triton II
RAM 16 Mb
HDD 1.7 Gb Western Digital
SVGA S3 64V+ 1 Mb
14" color monitor LR NI
tera com
Ivana Milutinovića 4a, tel 011 435 490

Uređuje NENAD VASOVIĆ

Svet IGARA

66 ŠTA DALJE?

Sudeći prema količini pitanja, „Sierriene" Quest serije su najzanimljivije domaćim avanturistima

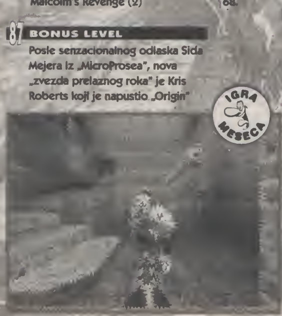
69 TOP LISTE

Vlasnici Amige su skoro sasvim prestali sa glasanjem za Game Top 25. Ako se tako nastavi, moraćemo da obustavimo dodeljivanje nagrada za njih, a isto može snaći i Top 10 Amiga listu

REŠENJA

87 BONUS LEVEL

Posle senzacionalnog odlaska Sida Mejera iz „MicroProsea", nova „zvezda prelaznog roka" je Kris Roberts koji je napustio „Origin"



OPISI

NAJAVE

Priprema SLOBODAN MACEDONIĆ



X-Com: Terror From The Deep • PC • Za borbu protiv Lobstermana najbolje je koristiti najjače oružje, ali sigurno nećeš moći da ispališ vodenu raketu u njega, ako se nalazite jedan do drugog. Zato je najbolje da u jednu ruku uzmeš Sonic Cannon, a u drugu neku „bockalicu". Čak i Termal Teezer će da posluži, ali kasnije ćeš pronaći i „boce" koje ubijaju. Ali, za to je potrebno da ubiješ Calcinitea i potom ga pretražiš. Zombi se ne može vratiti u ljudski oblik. Čačkaj ga samo ako si siguran da možeš da ga ubiješ, pošto treba bar dva puta da ga pogodiš (posle prvog pogotka se stvara Tentaculate). Synomium Device je neka vrsta kompjuterčića i čuva ga veći broj protivnika u središtu prizemlja građevine. Uništava se upucavanjem, ali je mnogo praktičnije da baciš bombu, pa da bežiš. Daljim istraživanjem dobićeš daleko brže brodove od Baracude. Nemoj praviti prvi i drugi brod koji dobiješ kao mogućnost, već sačekaj treći, jer je ubedljivo najbolji po svim performansama. Istraži stvari vezane za izgradnju i upravljanje podmornicama.

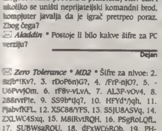
Goran

Centurion: Defender of Rome • PC • Da li je moguće i kako pobediti u pomorskoj bici? Čak i ukoliko se uništi neprijateljski komandni brod, kompjuter javalja da je igrač pretrpeo poraz. Zbog čega?

Aladdin • Postoje li bilo kakve šifre za PC verziju?

Dejan

Zero Tolerance • MD2 • Šifre za nivoe: 2. 8zjb*!Kv?, 3. rDoP6n)G?, 4. /FrP-njO?, 5. -U6PvvjOm, 6. rF8v-vLvA, 7. AL3P-vOv4, 8. 288rvrP!e, 9. SS9b*tjq?, 10. HFYd*/)qh, 11. PjabvfKFL, 12. XSC88/YFS, 13. S5JU8ASVq, 14. ZXLWC4Sxq, 15. M8iRvtRQH, 16. PSgRoLQfL, 17. SUBWsaRQU, 18. đFxWC6RQb, 19. PHFWC6ReU, 20. B5gWC6SYF, 21. DLgWu6SaD, 22. GLi4vsSzn, 23. TFD4sqWyz, 24. ?D?4MqT9U, 25. eLDmbEbzd, 26. brxskqZ2?, 27. aLmO7rf7m, 28. Ovzqm*Y-g, 29. fHxKzfb5K, 30. L7xKz7Z58.



Adi

Police Quest: SWAT • PC • Kako preći prvu misiju? Kada se bakica uhapsi, narednik je uvek nezadovoljan i misija kreće iz početka?

Upoma Baba

Narednik je nezadovoljan zato što bakicu treba da uhapsiš ti, a ne da gledaš kako je hapsi neki od tvojih kolega. Postoji više varijanti scenarija ove misije, ali ćemo dati rešenje samo jedne od njih. U pitanju je varijanta kada se bakica krije u dvorištu. Pošto se pojaviš ispred kuće, uzmi „na gotovs" pušku MP5. Kreni napred i sačekaj da druga ekipa dođe do ulaznih vrata. Upotrebi ogledalo na levom grmu da bi video šta se nalazi iza ugla kuće. Ovde ponovo postoje tri mogućnosti: možeš ugledati Lusi sa ili bez oružja, ili ćeš videti da nema nikoga (rešenje nastavljamo u ovoj varijanti). Idi levo, a zatim priđi dvorišnoj kapiji. Upotrebi radio (Lash) i pozovi pomoć (Ram onetwo corner). Pošto kolege razvale vrata, upotrebi ogledalo na rastinju da bi se uverio da je vazduh „čist". Sada uradi manevar „Slice Pie" na uglu. Koristeći ogledalo pretraži dvorište dok ne nađeš Lusi (skriva se iza drveta). Članove ekipe upozori ručnim signalima (verovatno si prethodno naučio njihovu upotrebu) i kada te pozovu radiom, reci da Lusi nije naoružana. Sada joj se približi (uperi pušku u nju), a ako se ona ni tada ne preda načini još jedan korak napred i prebao si misiju.

Boogerman • MD2 • Šifre za preostala dva nivoa (ostale šifre su objavljene u SK 5/96 i SI 14): S. nivo: čelavac sa žutim pegama, Bugermen, duh, čelavac sa žutim pegama; 5. nivo (kraljica): čelavac sa žutim pegama, beli monstrum, Bugermen, rudar.

Dole

Wing Commander 4 • PC • Pri startovanju igre ukucaj WC4 CHICKEN. Sa 'Ctrl-Alt-W' uništavaš neprijatelje na radaru.

Patak Deča

Roger Rabbit • PC • Postupak prelaska scene u bašti: kada se nađeš na početnoj lokaciji, idi levo i otvori česmu. Stani na crevo i sačekaj da se stvori zadebljanje, a zatim kreni desno uporedo sa vodom. Mlaz pod pritiskom će te podići u vazduh, a ti se sa 'Enter'/'Space' uhvati za žicu. Idi do ptice, spusti se i sruši džak sa ugljem. Posle toga idi desno po kofu i vrati se sa njom do česme, ali uz put pređi preko grabulja. Napuni kofu vodom, uzmi je i ponovi postupak s početka. Polij vodom roštilj i sa njega uzmi biftek koji će odleteti na klackalicu. Zatim priđi drvetu i udaraj ga sve dok sa njega ne padne velika jabuka koja će pasti tačno na drugi kraj klackalice i odbaciti biftek do „kučeta". Iskoristi taj trenutak, sedi na ljuljašku, i zaljuljaj se pomoću kursorskih tastera levo/desno. Kada dođeš u najudaljeniju desnu tačku dva puta pritisni 'Enter'/'Space' i prešao si scenu. Pitanje: Kako se prelazi sledeća scena (na ulici)?



Police Quest 3 • Koji broj treba upisati („Enter Vehicle Code") pri hapšenju pijanog vozača kada se privede u stanicu prvog dana? Šta treba raditi petog dana kada se proveri poruka na kompjuteru i potom pozove „Dispatch"?

Vladan Ranđelović

Treba da upišeš broj 23152. Ovaj i ostali brojevi (šifre prekršaja) se nalaze u originalnom uputstvu. Posle poziva uključi kompjuter, odaberi opciju Tools, a zatim City Map. Na mapi sada treba da uneseš tačne koordinate lokacija na kojima su se desila prethodna tri ubistva, kao i pokušaj Merinog ubistva. Te koordinate dobijaš iz baze podataka. Pošto uneseš sve četiri tačke, poveži ih linijama i ako si sve tačno povezao (i uneo pravilne koordinate) kompjuter će te obavestiti da si dobio nekompletan crtež pentagrama. Sada je potrebno da uneseš petu koordinatu tako da se crtež pentagrama sklopi. Koordinatu treba da uneseš negde između osme i devete ulice Palm. To je zapravo lokacija petog potencijalnog ubistva. Tačnu lokaciju je prilično teško „nabosti", tako da ćeš verovatno više puta biti prinuđen da ponavljaš postupak crtanja pentagrama.

Total NBA '96 • Sony • Prvo uđi u Exibition Menu, a zatim otkucaj sledeće šifre: R1 L1 R1 L1 R2 L2 R2 L2 (Allstar Cheat 1) i R1 R1 R2 R2 L1 L2 L1 L2 (Allstar Cheat 2).

Vladimir Stefanović

Fears • AGA • Da li postoje šifre za varanja u igri?

Mladen

Killer Instinct • SNES • Da bi igrao kao Eyedol (poslednji protivnik u One Player modu) izaberi Cinder i na „Vs. ekranu" uradi sledeće: drži desno i pritisni tastere L (levo), R (desno), X, B, Y, A.

Red Baron

Terminal Velocity • PC • Na početku umesto svog imena upiši TERMINAL VELOCITY i dobićeš razna poboljšanja.

Jammit • U SK 6/95 i SI 14 su objavljene šifre za dva lika. Evo šifri i za trećeg (Chill): TZMYNYN, THMSLNS, DNWYGLL, DLMRVNN, MRNLYNG, MKGLSCK, THMSCSY i JRBRGHT.

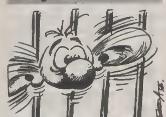
Johnny Bazookatone • Šifre za nivoe: ZARTACLA, RINGMYBELL, SCRAMBLED, ANASTHETIC i ETAGSLLEH.

Indy Car Racing • Kako voziti motorom tipa „Buick", a da on ne eksplodira?

⊠ ***Fade To Black*** • Šta je cilj četvrtog nivoa (posle rudnika)?

Šile & Lale

Cilj nivoa je da iz zatvora oslobodiš nekakvu lebdeću glavu (Ancient of Pluton) koja će ti pokazati put do hrama na Plutonu (sledeći nivo). Da bi došao do prostorije u kojoj je ona zatvorena, moraš preći veliki most, ali prethodno treba da pokupiš Field Scanner u jednoj od prostorija. On ti je neophodan da bi detektovao pokretne prekidače na mostu koji aktiviraju zamke. Vodi računa da je veliki broj soba radioaktivan, a da na čitavom nivou imaš samo jedan „punjač energije" (recharger). Inače, na početnoj lokaciji Morfovi se pojavljuju non-stop sve dok ne razneseš prekidač u desnom uglu sobe.



⊠ ***The Jungle Book*** • ***PC*** • Da li postoje nekakve šifre za igru?

⊠ ***Colonization*** • U snimljenoj poziciji promeni vrednost adresa 0008E8, 0008E9 i 0008EA u FF i dobićeš mnogo novca.

Miloš

⊠ ***Sensible World Of Soccer*** • ***A*** • Novčani kapital se uvek smanjuje. Od cene igrača zavisi da li će on biti manji ili veći. Inače, nije tačno da cena igrača pada i kada tim vodi. Ovo se dešava jedino u slučaju kada igrač nije postavljen na pravilnu poziciju (tada umesto lika igrača stoji znak X).

⊠ ***Project X*** • Šifre za besmrtnost i energiju ne postoje. Postoji bonus nivo na kojem možeš zaraditi tri života. Do njega dolaziš tako što Glavonji na kraju prvog nivoa uđeš u usta i brzo povučeš džojstik nadole.

⊠ ***Premier Manager 3*** • Da li postoji u verziji za Amigu još neki broj telefona sem 343-343?

Psychopath

☎ ***Ripper*** • ***PC*** • Kako složiti kristale u Ketrininoj sobi?

Valle

Ako pogledaš rođendansku čestitku videćeš da je Ketrin rođena u znaku Ribe, a na zidu je poster zodijačkih sazvežđa. Dakle, kristale treba da postaviš u isti raspored kako su raspoređene i zvezde u sazvežđu Riba (Pisces). Redovi se računaju od prvog (gornjeg) do osmog (donjeg), a kolone sleva nadesno, od prve do devete.

Red	*Kolona*
1	*3*
2	*1*
3	*4 i 8*
4	*6*
5	*2 i 9*
6	*4*
7	*7,9*
8	*5*

Posle toga pogledaj knjigu koju će osvetliti zrak iz lobanje. Dobićeš šifru za ulazak u Ketrinin „izvor" u Cyberspaceu.

⊠ ***FIFA 96*** • ***PC*** • Startuj igru (utakmicu), pauziraj je i izaberi Options meni. Potom ukucaj neku od šifri: BBZAAZ (nevidljivi zidovi), ZBZBB (vijugava lopta), ZAZZZZZZZZ (supersnaga), AAAAAZZZZZ (supergolman), ZZZZZBZ (supernapad), AZABAZ (Shootout), AZBAZB (glupi tim) i AAZZBBAA (tim snova). Ako si sve dobro uradio, začuće se „klik". Sada izađi iz Options menija i postavi kursor na opciju Resume Game (osvetlićeš je). Pritisni taster 'A' i pojaviće se tajni meni u kome ćeš moći da uključuješ i isključuješ varanja koja si startovao pomoću šifri. Ponovi postupak za svako varanje koje želiš da koristiš. Istovremeno je moguće koristiti bilo koja od ovih varanja.

⊠ ***Simisle*** • Snimi poziciju koristeći neko od sledećih imena i kada je ponovo učitaš, imaćeš različita poboljšanja: SIMONCHICKENB (povećava poene za teške mašine za 100, a za nekvalifikovane radnike za 10), IAINTESTEDITCO (dodaje 10.000 na postojeća novčana sredstva), DEESEXTRAPIXEL (dodaje 1000 poena na građevinske materijale), RAGSCHOCOLATESTACH (dodaje 5000 poena vrednosti na hranu), MARKSANCHOVYPIZZA (radnici besplatno rade).

Pixie

⊠ ***Actua Soccer*** • ***PC*** • Startuj igru sa SOCCER -01142475549 i dobićeš mogućnost da biraš specijalni tim.

⊠ ***Strife*** • Šifre za varanja: OPEN (svi ključevi), LISTIT (svi dodaci), GUNS (sva oružja), STUFF (svi ključevi, dodaci i oružja istovremeno), SPIRIT (prolazak kroz zidove), GOTOxx (skok na određeni nivo, gde je xx broj nivoa), MONEY (povećava saldo novca) i IDMUSxx (biranje melodije, gde je xx broj melodije koju želiš da slušaš tokom igre).

Casper

⊠ ***Police Quest 1*** • ***PC*** • Šta treba raditi sa narkodilerima u parku?

⊠ ***King's Quest 3*** • Kako napraviti napitak za nevidljivost i prah za spavanje?

Totchylowats

Napitak za nevidljivost: Iseci kaktus nožem, iscedi kaktusov sok na kašiku i sipaj ga u posudu (bowl). Ubaci mast u posudu i dodaj dve kapi žablje pljuvačke (?!). Izmešaj sve to kašikom, a zatim odrecituj (upiši) sledeće stihove:

Cactus plant and horny toad
I now start down a dangerous road
Combine with fire and mist to make
Me disappear without a trace.

Potom iskoristi magični štap (WAVE MAGIC WAND) i sipaj napitak u teglu.

Prah za spavanje: Usitni žirove u avanu, ubaci tako usitnjen prah u činiju, sipaj sok od bunike i sve to izmešaj kašikom. Zapali gorionik na ugalj (charcoal brazier) i zagrevaj mešavinu dok ne proključa. Razlij je potom na sto i sačekaj da se osuši. Odrecituj sledeće stihove:

Acorn powder ground so fine
Nightshade juice, like bitter wine,
Silently in darkness you creep
To bring a soporific sleep.

Zatim iskoristi magični štap i stavi prah u vrećicu.

Konferencija „Šta dalje?" na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'K' (konferencija), a zatim 'P' (pristup). „Šta dalje?" je konferencija broj 4. Sa 'C' čitaš poruke, sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Na pitanja koja BBS postavi, odgovaraš po sledećoj šemi:

Od: Ime Prezime
Za: Slobodan Macedonic
Tema: Pomoc oko igre
(obrati pažnju da nema naših slova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera". Poruke ne treba slati kao komentare SysOpu. Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.



Svet kompjutera (Sta dalje?)
Makedonska 31, 11000 Beograd

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompilacije u „Svetu igara" 7, 8, 10, 13 i 14, kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

Priloge i pitanja možete slati elektronskom poštom na adresu sta.dalje@sk.co.yu

Dark Seed 2

U razgovoru sa šerifom koji će uslediti odmah posle uvoda u igru bićeš optužen da si ubio svoju prijateljicu Ritu. Kada šerif ode pažljivo pregledaj svoju sobu, a zatim idi desno. Sa vrata frižidera uzmi magnet i popričaj sa mamom. U dnevnoj sobi otvori orman i pokupi fotoaparat. Uključi televizor i obratiće ti se jedna od zaštitnica mračnog sveta (Keeper of the Scrolls). Potom će pozvoniti poštar i uručiti ti ulaznicu za luna park. U kupatilu otvori ormančić i popij dozu pilula za umiranje. Izađi iz kuće i pojaviće se tvoj prijatelj Džek. Sedi na klupu i porazgovaraj sa njim.

Kreni u grad. Obiđi sve lokacije i natenane popričaj sa svim ljudima koje budeš sreo. Idi do luna parka, nastavi desno i naći ćeš se u parku u kome je ubijena Rita. Pogledaj gimije iza drvenog stola i primetićeš čoveka. To je Slim, lokalni čudak koji tvrdi da poseduje dokaze o tome ko je ubio Ritu. Na kraju razgovora sa njim dobićeš Ritinu pozivnicu za proslavu godišnjice mature. Ubrzo će te zaboleti glava, zato idi kod doktora Simsa na jednu seansu. Posle toga idi do svoje kuće i sedi na klupu. Ponovo će se pojaviti Džek sa novim informacijama.

Prođi kroz bilijar klub i izađi u dvorište. Iz kante za otpatke uzmi držač za odela i uđi u obližnju baraku u kojoj živi Slim. Popričaj sa njim, a zatim idi do luna parka. Zakucaj na vrata neobične kuće levo od ulaza u luna park i razgovaraj sa gospođom Remirez sve dok ona ne pobesni. Vrati se jednu lokaciju desno i popričaj sa klovnom koji radi na prijavnici. Saznaćeš da je bolestan i pristani da mu doneseš lek. Pokaži mu kartu i uđi u luna park.

Napre idi desno od vrteške i uđi u veliki šator. Na stolu ćeš primetiti kutiju u kojoj su smešteni lekovi. Ali, na kutiji se nalazi nakovanj koji nećeš uspeti da podigneš. Vrati se do vrteške i idi levo. Tamo te čekaju tri igre za posetioce gađenje puškom (u mete), rulet i bacanje obruča. Pokušaj da zabeležiš značajnije rezultate u sve tri igre (to ti za sada neće poći za rukom). Gore levo od centralne vrteške nalazi se prolaz koji vodi do kuće sa ogledalima. Ona trenutno nije bitna, te zato uđi u levi šator koji se sastoji od tri odaje. U prvoj ćeš sresti sijamske bliznakinje. Porazgovaraj sa njima i saznaćeš da je nekom Marku Dansonu poslat ključ od kuće sa ogledalima. U sledećoj odaji popričaj sa snagatorom Gargenom i zamoli ga da podigne nakovanj sa kutije s lekovima. Međutim, on će te odbiti. Nastavi levo i doći ćeš do proročice Pandore. Popričaj sa njom i pokaži joj sve predmete iz inventara. Takođe, obrati pažnju na ono što će ti reći o bliznakinjama i Gargenu. Obavezno joj postavi sve raspoložive pitanja i tokom razgovora Pandora će pomenuti neobičnu zagonetku.

Napusti luna park i idi do šerifove kancelarije. Razgovaraj sa njim dok ne pomene sudskog patologa Dr Larsona. Ponovo obiđi čitav grad i popričaj sa svima sve dok ne saznaš da je Larson nekada izbačen iz bolnice pod nerazjašnjenim okolnostima. Sada idi do doktorove ordinacije i zakucaj na šalter. Pričaj sa Larsonom sve dok on ne pobesni (kaži mu ono što si čuo o njegovoj prošlosti) i on će posle toga zalupiti prozor šaltera. Zahvaljujući udarcu otvoriće se vrata koja vode u mrtvačnicu. Pogledaj leš čoveka koji leži na stolu i videćeš da ima ključ oko vrata. Otvori kancelarijski ormančić i pročitaj izveštaj o obdukciji. Posle toga ćeš moći da uzmeš ključ. Pregledaj preostale spise iz ormančića, a zatim otvori frižider i naći ćeš obezglavljeno Ritino telo.

Vrati se do luna parka i uđi u kuću ogledala. U donjem desnom uglu lavirinta primetićeš ogledalo sa ključaonicom. Tu upotrebi ključ iz mrtvačnice i moći ćeš da nastaviš dalje. Cilj je da stigneš do šestougaone prostorije koja se razlikuje od ostalih (ogledala koja je okružuju su izrađena sa ornamentima). Kada stigneš do te prostorije prođi kroz jedno ogledalo i eto te u mračnom svetu.

U paralelnoj dimenziji ćeš prvo naići na umiruću zaštitnicu svetlosti (Keeper of the Light). Od nje ćeš saznati nekoliko bitnih stvari. Kada ona umre, uđi u lavirint. Pronađi put do mesta koja predstavlja paralelu ulazu u kuću ogledala u normalnom svetu. Pre nego što uđeš u unutrašnjost nečega što liči na veliku glavu, idi levo i naći ćeš na dva stražara. Reci im da si stanovnik mračnog sveta i oni će ti postaviti zagonetku u vezi dana i noći. Pošto odgovor još uvek ne znaš, vrati se do ulaza u lavirint i uđi u unutrašnjost glave. Idi levo od stuba u kome se nalazi Ritina glava i doći ćeš do kompleksa od tri prostorije u kome se nalaze tri prazne niše (po jedna u svakoj prostoriji). U drugoj po redu porazgovaraj sa „devojkom" čija su usta probušena iglom i klikni magnetom na nju. Tako ćeš saznati koji će broj biti izvučen na ruletu u luna parku.

Prošetaj po gradu. U baru popričaj sa čovekom iza šanka i uzmi sluzavo stvorenje. U delu grada koji predstavlja paralelu administrativnom centru normalnog sveta idi do kraja desno i stražaru reci da ne umeš da razlikuješ dvojicu stražara koji su ti postavili zagonetku u vezi dana i noći. On će ti reći koji od dvojice stražara govori istinu a koji laže, što je potreban podatak da bi rešio zagonetku. Ne trudi se da uđeš u zgradu koju stražar čuva – nemoguće je. Idi levo i uđi u „gradonačelnikovu" kancelariju. Tu će te dočekati nekakav sudija koji će te osuditi na smrt bez obzira šta mu kažeš. Kada se nađeš u prostoriji sa kostima na podu, pažljivo pogledaj telo u levom delu ekrana i pokupi karticu, a zatim klikni na neobični uređaj. U podzemnom svetu ćeš zbog značaja misije dobiti još jednu šansu za život.

(nastaviće se)

Malcolm's Revenge (2)

Pokupi tri novčića. Za jedan kupi polisu osiguranja, a za druga dva u susednom automatu kišobran i gumu za plivanje. Stavi gumu oko pasa i skoči niz vodopad. Napumpaj pumpom gumeni cvet i pomoću njega skoči na drugu stranu provalije. Poseti obližnju pećinu, a onda se ponovo sa gumom baci niz vodopad. Kada se prizemljiš skini sa sebe gumu i upotrebi kišobran na kuki. Prebacićeš se na drugu stranu. Sada otvori kišobran i klikni na stenu ispod sebe. Malkolm će se sigurno spustiti na sledeći nivo. Zaviri u pećinu, a onda se na isti način spusti dole još jednom (koristi kišobran). Uđi u pećinu i eto te u ribljem svetu.

Sa kraljicom odigraj partiju Iks-Oksa (pusti je da pobedi) i slaži je da je ona najbolji igrač ikada viđen. Porazgovaraj sa sirenom koja stoji kraj nje i saznaćeš da možeš da pobegneš iz ribljeg carstva samo ako uplašiš kraljicu. Idi desno i pokupi ključ. Svaki put kada se po prvi put pojaviš na nekoj lokaciji, kraljica će te pozvati na partiju Iks-Oksa zahvaljujući ogrlici koja ti je oko vrata. Uvek se potrudi da izgubiš i slaži je na isti način kao i prvi put. To će ti dati određeno vreme za slobodnu šetnju pre nego što ponovo budeš pozvan.

U ribljoj školi klikni palicom dvorske lude na učenike i dok ih profesor bude smirivao ukradi jabuku. Pojedi jabuku i dobićeš crva. Ponovi prethodni postupak da bi dobio još jednog crva. Crvima nahrani ribu koja leži na dnu „ribljeg stuba" i ona će se naduvati. Idi dve lokacije desno, sedi u vodeni tobogan i povuci ručicu. Naći ćeš se na ulazu u podzemni svet. Ljubazno zamoli službenicu da ti objasni kako da prizoveš duha kralja riba. Posle toga ćeš ponovo biti pozvan na partiju Iks-Oksa.

Idi do ribljeg smetlišta i vlasniku se predstavi kao poreznik (postavi „potenciometar ponašanja" na Lying). Svaki put kada mu se obratiš dobićeš po dva novčića. Sakupi šest novčića, a onda bilo koji predmet stavi na kamen u donjem desnom uglu ekrana. Vlasnik će se na trenutak pomeriti a ti ćeš moći da uzmeš jedan predmet sa deponije. Ponavljaj ovaj postupak sve dok ne dobiješ stare novine. Sada idi do kraljice i nagovori je da zaigrate novu partiju Iks-Oksa. Kada na tabli bude pet sirena (figura) spusti jedan novčić na zemlju, a zatim novinama klikni na novčić. Pojaviće se duh kraljičinog oca i ona će pobeći. Sada brzo idi do vodenog tobogana i ribi plati pet novčića da te ispali iz topa. Ponovo ćeš se pojaviti u podzemnom svetu. Zamoli čoveka ispred sebe da te pusti preko reda i posle razgovora sa službenicom bićeš poslat u „večni dom". Tamo će ti skinuti ogrlicu sa vrata. Ali, zbog greške u papirologiji, boravak u „večnom domu" neće dugo trajati pa ćeš se ubrzo ponovo naći u Kirandiji.

Napre moraš odlučiti ko će ti biti zaštitnik do kraja igre Ginter, Stjuart ili obojica. Idi do dvorca i shvatićeš da je zahvaljujući tebi Kirandija došla u prilično nezgodan položaj. Gusarski kapetan Žan-Klod je pomoću kristalnog miša pretvorio građane Kirandije u miševe i zavladao zemljom. Kada se nađeš u ćeliji nekoliko puta klikni palicom dvorske lude na okovane drugove i tako ćeš izbiti ekser iz daske. Koristeći ekser napre oslobodi sebe, a potom i ostale. Pomešaj susam i jegulju, mešavinu stavi kraj vrata i poprskaj je vodom. Vrata će eksplodirati i bićeš slobodan.

U dvorcu ponovo popričaj sa piratima. Idi do svoje kuće, a uz put negde pokupi parče drveta. Povuci desnu polugu na mašini za pravljenje igračaka, drvo ubaci u otvor i pritisni zeleni prekidač. Mašina će napraviti malog drvenog konja. Uskoči u rupu na podu i kroz podrum idi do Zantijine laboratorije. Razgovaraj sa njom, a zatim u kotlić ubaci drvenog konjića i zahvati malo napitka u staklenu bočicu. Idi do platforme na litici iznad mora i popij napitak. Pretvorićeš se u pegaza i doleteti do mačjeg ostrva. Tamo pokupi mačetu i pronađi Flafija. Razgovaraj sa njim i on će zatražiti deset kostiju. Sakupi kosti, odnesi ih mačku i on će ti dati uređaj za pravljenje sira. Napravi komadić sira i stavi ga ispred velike statue miša. Pokupi svih šest dragulja, ponovo idi do Flafija i dobićeš konzervu. Na početnoj lokaciji kraj oltara pomiriši sadržaj konzerve i vratićeš se u Kirandiju.

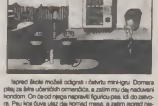
Na platformi pokupi svoje stvari i idi do ruševina. Tamo ćeš naći ogrlicu iz ribljeg sveta. Žan-Klodu daj svih šest dragulja i na kraju mu „slučajno" pokaži i ogrlicu. On će je staviti oko vrata i – eto ribljoj kraljici novog saigrača. Kada se pirati razbaže idi u svoju kuću i ispod kreveta izvadi kraljevu sliku. U Zantijinoj laboratoriji razgovaraj sa statuom, a zatim sliku stavi na magični paravan. Sada još moraš napraviti sendvič.

Ispred dvorca pokupi šest dragulja, a iz ruševina izvuci još jednu staklenu bočicu, krivi čavao i konac. Napravi pecaljku i ulovi jednu jegulju. Idi do bivšeg javnog kupatila. Tamo se sada nalazi prodavnica koju vodi Herman. Za šest dragulja kupi različite predmete a zatim te iste predmete zameni za šest porcija susama. Od susama napravi mleko na isti način kao na početku igre. Idi u restoran, vlasniku daj komad sira (napravi ga pomoću uređaja kojeg imaš) i izađi napolje. Ponovo uđi unutra i u mašinu ubaci jegulju, susam i mleko. Dobićeš sendvič. Sendvič odnesi statui u Zantijinoj laboratoriji i ubrzo će se u restoranu sakupiti građani Kirandije. Sliku kralja postavi na magični paravan i svi će se uveriti da ti i nisi tako loš momak kao što se mislilo.

(kraj)

Beavis and Butt-head in Virtual Stupidity (2)

U baru stani na podijum i, ako želiš, odigraj treću mini-igru. U toaletu ubaci novčić u automat i dobićeš kondom. Idi do benzinske pumpe ispred prodavnice i na boci sa komprimovanim vazduhom naduvaj kondom. U restoranu brze hrane razgovaraj sa prodavcem. Crvenokosu devojku (Đina) pitaj šta misli o Todu i gde se nalaze ključevi od njegovog automobila. Uzmi sa stola hamburger i baci ga na ventilator. Isto to uradi i sa preostalom hranom koja leži na putu levo i prodavac će otići. Upotrebi oba mikrofona u toj prostoriji i idi desno. Tamo pokupi kašiku.



Ispred škole možeš odigrati i četvrtu mini-igru. Domara pitaj za šifre učeničkih ormančića, a zatim mu daj naduvani kondom. On će od njega napraviti figuricu psa. Idi do zatvora. Psu koji čuva ulaz daj komad mesa, a zatim ispred njega baci figuru koju ti je napravio domar. Klještima preseci lanac kada ga pas bude zategnuo i nastavi desno. Uzmi čekić i uđi u tunel. Pojavićeš se u svojoj staroj ćeliji. Idi do ludnice i jednookom ludaku daj zmijsko oko. Zamoli ga potom da ti da knjigu koju čita. Tu knjigu odnesi zatvoreniku u svojoj ćeliji koji se krije ispod kreveta. Posle toga će doći čuvari koji će ga odvesti na izvršenje smrtne kazne. Pokupi viljušku koja je ostala iza njega, a zatim izađi iz zatvora i uputi se u park. Tamo pogledaj natpis kraj automobila i upotrebi flomaster na njemu. Da bi pokupio vevericu koja je ostala zalepljena na asfaltu prvo iskoristi kašiku, a zatim čekić. Vevericu odnesi u prodavnicu za prepariranje životinja i traži od prodavačice da je preparira. Takođe, popričaj sa njom o punjenom medvedu.

Idi do bara i tamo će te uhvatiti oficir uništenog tenka. Oslobodićeš ga se tako što ćeš ga prosto šutnuti među noge. Ispred kluba veterana pogledaj punjenog medveda i šutni ga u stomak. Sada klikni na medvedovu zadnjicu, Bivis će uvući ruku unutra i izvaditi daljinski upravljač. U školi punjenu vevericu daj domaru i on će te pustiti da se slobodno šetaš kroz zgradu. Uđi u fiskulturnu salu. Kada Bivis skoči na konopac i odbije da se penje dalje, daj mu peškir a zatim sekiru. Posle pada ćeš se pojaviti u kotlarnici. Otvori fioku i uzmi spisak šifri za ormančiće, a zatim pokupi kantu sa bojom. Pogledaj spisak i videćeš da je broj Đininog ormančića 69. U hodniku otvori taj ormančić i pokupi ključeve od kola.

Na farmi čoveku daj viljušku i moći ćeš da priđeš garaži. Daljinskim upravljačem otvori vrata. Sa automobila skini registarsku tablicu i postavi onu koju imaš kod sebe. Olerbaj vozilo, a zatim upotrebi ključeve. Uslediće duža animacija posle koje ćeš se naći zaključan u prtljažniku automobila. Zamoli devojku koja bude prošla vozilu da otvori prtljažnik. Ponovo iskoristi ključeve od kola i avanturama Bivisa i Bathede je došao kraj.

(kraj)

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Do 18. septembra primili smo 113 kupona. Među njima bilo je 97% vlasnika PC kompatibilaca, 2 vlasnika Amige i 1 vlasnik C64.

Ako vlasnici Amige nastave da glasaju u ovako malom broju, bićemo prisiljeni da obustavimo dodeljivanje nagrada za njih. Isto može snaći i Top 10 Amiga listu. Da li je Amiga mrtva?

Dobitnici nagrada u ovom broju:

KONTIKI vrši uslugu besplatnog snimanja po deset disketa ili jednog CD-a dobitnicima:

- Dušan Babić, Milosava Vlasića 87/9, 11400 Mladenovac i
- Aleksandar Ranković, Jaše Prodanovića 15, 11400 Mladenovac

Diler Soft vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog CD-a dobitnicima:

- Marko Rapajić, Borivoja Stevanovića 21, 11000 Beograd,
- Aleksandar Nikolić, Heroja Pinkija 86, 26000 Vršac,
- Dejan Perović, Jovana Dučića 2, 21000 Novi Sad,
- Nenad Đurkić, Tolminska 8, 11000 Beograd i
- Vladimir Popović, Knjaževačka 171/9, 18000 Niš

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrada treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu.

SVET KOMPJUTERA
(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijh igara i firmi koje su ih proizvele

br	Naziv igre	firma
1.		
2.		
3		
4.		
5.		

Ime i prezime:

Adresa:

Imam godina. Imam kompjuter

TOP 10 AMIGA	
1.	ALIEN BREED 3D 2
2.	VALHALLA AND FORTRESS OF EVE
3.	RUFFIAN
4.	FIGHTIN' SPIRIT
5.	PRIMAL RAGE
6.	TOTAL FOOTBALL
7.	PUTTY SQUAD
8.	XP8
9.	LEGENDS
10.	SIMON THE SORCERER 2

TOP 10 PC	
1.	QUAKE
2.	FORMULA ONE GRAND PRIX 2
3.	DUKE NUKEM 3D
4.	MONTY PYTHON: QUEST FOR THE HOLY GRAIL
5.	Z
6.	FIRE FIGHT
7.	SPACE HULK 2
8.	AFTERLIFE
9.	WORLD RALLY FEVER
10.	CHRONOMASTER

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu.

GAME TOP 25

TP		PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme	
1.	○	1.	1.	FIFA 96 - EA Sports	375	32		PC
2.	▲	3.	2.	NBA LIVE 95 - EA Sports	312	30		PC
3.	▼	2.	1.	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	306	20	Amiga	PC
4.	▲	5.	4.	COMMAND & CONQUER - Virgin	272	41		PC
5.	▼	4.	4.	WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	256	25		PC
6.	○	7.	6.	MORTAL KOMBAT 3 - GT Interactive	226	16		PC
7.	○	12.	7.	DOOM 2 - Id Software	203	23		PC
8.	○	9.	2.	CIVILIZATION - MicroProse	198	20	Amiga	PC
9.	○	10.	7.	COLONIZATION - MicroProse	190	18	Amiga	PC
10.	○	8.	3.	ALADDIN - Disney Software	180	9	Amiga	PC
11.	▲	16.	11.	DARK FORCES - Lucas Arts	168	28		PC
12.	▼	11.	10.	MORTAL KOMBAT - Acclaim	165	15	Amiga	PC
13.	▼	12.	10.	THE LION KING - Disney Software	160	11	Amiga	PC
14.	▼	13.	13.	WING COMMANDER 3 - Origin	152	11		PC
15.	○	15.	14.	REBEL ASSAULT 2 - Lucas Arts	141	12		PC
16.	○	16.	15.	COMANCHE - Nova Logic	133	13		PC
17.	▲	18.	13.	WORMS - Team 17	127	18	Amiga	PC
18.	▲	19.	12.	X-WING - Lucas Arts	120	15		PC
19.	▼	17.	15.	TIE FIGHTER - Lucas Arts	119	9		PC
20.	○	20.	11.	STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	108	8	Amiga	PC
21.	▲	23.	21.	THE SETTLERS - Blue Byte	104	16	Amiga	PC
22.	○	22.	12.	DUNE 2 - Westwood Studios	98	9	Amiga	PC
23.	▼	21.	21.	NBA JAM - Iguana Entertainment	97	7	Amiga	PC
24.	▲	25.	24.	FULL THROTTLE - Lucas Arts	92	14		PC
25.	▼	24.	5.	GOLDEN AXE - Sega	90	5	Amiga	PC

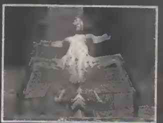
TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u prošlom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. **Game Top 25** predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26.	CANNON FODDER	81	36.	FORMULA ONE GRAND PRIX	60
27.	PIRATES!	75	37.	DOOM	59
28.	GOAL!	74	38.	X-COM	57
29.	HISTORY LINE 1914-1918	72	39.	LITTLE BIG ADVENTURE	55
30.	UFO	70	40.	THE JUNGLE BOOK	53
31.	FRONTIER	69	41.	FLASHBACK	50
32.	LEMMINGS	68	42.	UNIVERSE	49
33.	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	65	43.	ECSTATICA	48
34.	ELITE	62	44.	DUKE NUKEM 3D	47
35.	SENSIBLE SOCCER	61	45.	BATTLE ISLE	45

Ispod crte su igre najbliže plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara.







Quake

Sve je počelo veoma davno kada su PC računari tek krenuli u intenzivno osvajanje tržišta. Grupa ljudi u okviru firme „Apogee" napravila je igru u kojoj junak treba da pobegne iz velikog nemačkog zamka za vreme Drugog svetskog rata. Ništa neobično, sem jedne „sitnice": umesto do tada X puta viđenog dvodimenzionalnog izvođenja, uobičajenog za akcione igre, primenjeno je subjektivno kadriranje uz mogućnost neograničenog kretanja unutar trodimenzionalnog prostora (do tada, uglavnom, eksploatisano u simulacijama letenja i nekim varijantama lavirintskih igara). Igra je dobila naziv *Wolfenstein 3D*, a njeni tvorci su, nesvesno, stvorili jedan novi stilistički pristup u izradi kompjuterskih igara, prvenstveno pucačkog žanra.

No, kako to često biva, iako je *Wolfenstein 3D* rodonačelnik tog novog stila, tek sledeća igra je postigla svetski uspeh i po njoj je novi podžanr pucačkih igara dobio svoje popularno ime. Naravno, reč je o igri *Doom*, a podžanr pucačkih igara, (popularno: pucačina) postao je poznat kao *Doom*ačine. Premda su mnogi igrači skloni da smatraju *Doom*ačine potpuno zasebnim žanrom, to nije tačno. Glavna karakteristika *Dooma* je ***način izvođenja***, odnosno stil izrade, a igre za koje se *Doom* uzima kao referenca imaju svoje druge prepoznatljive žanrovske odrednice (u početku su to bile samo pucačke igre, a sada se već pojavljuju i takve avanture). Kada bismo tražili sličan primer u kinematografiji, najpribližniji bi bili, recimo, špageti vesterni kao prepoznatljiv podžanr vesterna.

Zaslužan za celu ovu priču je programerski tim „Id Software" koji je funkcionisao u okviru izdavačke kuće „Apogee". Posle *Wolfensteina 3D* napravili su još jednu epizodu pod imenom *Spear Of Destiny*. Sledeći projekat, dve godine posle prvog *Wolfensteina*, bio je *Doom* koji je zajedno sa svojim tvorcima ušao u istoriju kompjuterskih igara. U međuvremenu, ekipa „Id Software" je napustila „Apogee" i počela samostalno da radi.

Potom je sve krenulo logičnim tokom. Najpre se pojavio *Doom 2*, a zatim u naredne dve godine i veliki broj sličnih igara koje su stalno donosile nova poboljšanja, ali je po mišljenju mnogih igrača tek nekolicina uspela da se izdvoji po kvalitetu i da pretekne svoj uzor *(Dark Forces, Heretic, Duke Nukem 3D)*. A onda su gotovo neprimetno počele da kolaju priče da „Id Software" sprema igru koja bi trebalo da bude bolja od *Dooma* bar za onoliko koliko je *Doom* bio bolji od *Wolfensteina 3D*. Čekanje na tu igru se odužilo, ali je konačno završeno. *Quake* je stigao.

Ukoliko realno analiziramo dosadašnji učinak „Id Softwarea", videćemo da je više nego skroman. *Quake* je zapravo prva nova igra nastala u ovoj firmi posle *Dooma*. Ovde namerno nismo uračunali *Doom 2* koji je koristio isti 3D Engine i uveo nekoliko novih protivnika i tekstura, što bi se pre moglo nazvati skupom dodatnih misija, nego pravom novom igrom. Druga dva ostvarenja koja je objavio „Id Software" *(Heretic* i *Hexen)* se takođe ne mogu smatrati autentičnim proizvodima ove firme, zato što su oni, u stvari, delo „Raven Softwarea". *Quake* je, dakle, zaista mlađi brat *Dooma* iako je između te dve igre prošlo previše vremena, po merilima kompjuterske industrije (skoro tri godine).

Quake ima izgrađenu uvodnu priču koja je neosporno banalna. Na priči se nećemo zadržavati zato što se ona, okreni-obrni, ponovo svodi na tamanjenje neprijateljski nastrojenih karakondžula. Mnogo je značajnije razjasniti dilemu oko verzije *Quakea* na koju se odnosi ovaj tekst. Početkom jula kod nas se pojavila „shareware" verzija ove igre. U pitanju je bila kompletna prva epizoda koja je puštena „u život" kako bi se igrači navikli na značajne promene koje su uvedene u odnosu na ostale poznate igre ovog tipa. Mesec dana kasnije stigla nam je tzv. „pre-release" verzija u kojoj su bile sadržane sve četiri epizode. Ova verzija je, po prirodi stvari, bila puna bagova, ali se i pored toga mogla igrati. Konačno, početkom septembra objavljena je finalna verzija *Quakea* (1.01) koja se u priličnoj meri razlikuje od „pre-release" verzije.

Ubeđeni smo da će mnogima od vas pasti mrak na oči kada budete pročitali narednih nekoliko redova. Preporučena konfiguracija za igranje *Quakea* je što brži Pentium procesor sa 16 MB RAM-a. U nedostatku takvog hardvera jedna 486-ica na 100 MHz sa 8 MB RAM-a poslužiće kao prva pomoć, dok pokretanje igre na lošijoj konfiguraciji predstavlja čistu ludost. Idealni kompromis između želja i mogućnosti je 486 na 133 MHz na kojoj će igra u nižim rezolucijama raditi korektno.

Quake je DOS program, ali za mazohiste koji ne mogu da žive bez *95 Biljevih Prozora* predviđena je mogućnost instalacije i u toj varijanti, samo je tada 16 MB RAM-a apsolutni minimum. Kada se igra instalira na hard disk zauzme oko 53 MB prostora, posle čega je CD neophodan samo ako želite slušanje prateće muzike tokom igranja.

Quake podržava deset različitih rezolucija koje rade na svakoj video kartici od 320 x 200 do 360 x 480. Da biste igru pokrenuli u još većoj rezoluciji, od 640 x 480 pa do fantastičnih 1280 x 1024 (znate li možda nekog ko prodaje 786-ice?), morate imati video karticu koja hardverski podržava VESA 2.0 standard (kod nas su takve kartice još uvek retke) ili vam treba odgovarajući drajver. Što se tiče zvuka, podržane su sve Sound Blaster kompatibilne kartice, pri čemu program sam detektuje kako je zvučna kartica podešena i prilagođava se tome.

Opisivati način igranja *Quakea*, komande, upotrebu oružja, protivnike i slične stvari je besmisleno zato što smo ubeđeni da ne postoji vlasnik PC računara koji nikada nije odigrao barem jedan nivo *Wolfensteina 3D*, *Dooma* ili neke druge igre istog tipa. Zato ćemo se ograničiti na ono što je zaista novo, a toga ima toliko da sigurno nećemo uspeti sve da pomenemo.

Pre svega, *Quake* se sastoji od trideset nivoa podeljenih u četiri epizode, pri čemu četiri nivoa spadaju u tzv. tajne misije (za svaku epizodu po jedan). Ulazi na ove nivoe su dobro skriveni i prava je umetnost pronaći ih. Pored toga, u igru su integrisani i specijalno dizajnirani DeathMatch nivoi koji se koriste u slučaju modemskog ili mrežnog igranja. *Quake* ima četiri nivoa težine: Easy, Normal, Hard i... Nightmare (što verovatno mnogi koji su već igrali igru nisu primetili). Objašnjenje je prosto – selektor za Nightmare nivo težine je odlično sakriven. (Napomena za one koji žele da uživaju u noćnim morama: najpre prođite kroz bilo koju od tri kapije koje određuju težinu igre, a onda skrenite desno kao da želite da započnete četvrtu epizodu i potom uskočite u bazen. Odmah zatim (dok ste još u vodi) povucite se što više nazad i ukoliko ste to ispravno izveli, naskočićete na drvenu gredu. Hodajte po gredi do levih vrata. Iza njih se nalazi ono što tražite.)

Najupečatljiviji element *Quakea* je svakako grafika koja je, zahvaljujući novorazvijenom 3D Engineu, učinila ogroman korak napred. Ovaj napredak se višestruko ispoljava. I pored tamnih boja koje preovlađuju, *Quake* je vizuelno najlepša 3D igra do sada, pogotovo ako se pokrene u nekoj višoj rezoluciji. Teksture su daleko finije, manje „uglaste" (što je omogućilo da i sitni detalji dođu do izražaja), a kao nikada do sada vođeno je računa i o realnim zakonima fizike. Tako su, na primer, pri ronjenju pod vodom uzeti u obzir efekti prelamanja svetlosti, deformacije oblika, pa čak i promene gustine tečnosti (nije isto kretati se kroz vodu ili mulj). Svetlost koju, recimo, emituje baklja nema stalni intenzitet i zavisi od veličine plamena i njegove postojanosti. Takođe, nisu zanemarena ni vazdušna strujanja, sila gravitacije, sile inercije itd.

Neprijatelji po prvi put imaju oblik trodimenzionalnih bitmapiranih struktura, što je drastičan napredak u poređenju sa do sada korišćenim pljosnatim sprajtovima poput ribe-lista. S obzirom na njihovu trodimenzionalnost više nije svejedno da li ćete ih gađati spreda, sa strane ili odpozadi. Njihove reakcije na primljeni (odnosno zadati) udarac ili pogodak zavise kako od vrste oružja, tako i od prostornog ugla kojeg zauzimate u odnosu na ujih i međusobnog rastojanja. Takođe, po pokretima i spoljašnjem izgledu neprijatelja možete zaključiti u kojoj su meri povređeni. Globalno gledano, protivnici u *Quakeu* su prilično tvrdokorni i kada se pojave u grupi mogu zadati velike probleme.

Međutim, krunu svega verovatno predstavljaju muzika i zvučni efekti za koje su se pobrinuli Trent Re-







IGRA MESECA

znor i njegova grupa „Nine Inch Nails". Ljudi iz „Id Softwarea" zaista nisu mogli naći bolju ličnost koja će zvučno pokriti šokantnu i krvavu igru kao što je *Quake*. Najbolji pokazatelj opsednutosti Trenta Rezonra nasiljem, drogom, seksom, depresijom i sličnim temama jeste činjenica da su „Nine Inch Nails" (koji inače pripadaju „industrial" pravcu u savremenoj muzici) autori soundtracka za monstruozni film Olivera Stouna „Natural Born Killers", kao i za poslednji film Brendona Lija „The Crow". Za potrebe *Quakea* stvorili su deset kompozicija (stvoriti je u ovom slučaju bolji izraz od komponovati) koje se po stilu i psihodeličnosti razlikuju od svega što je do sada rađeno za kompjuterske igre. Ovaj jezivi materijal se može slušati jedino uz krike i uzdahe koji prate igranje *Quakea*, što je uostalom i bio cilj jer se radi o namenskoj muzici.

Da će 3D pucačke igre evoluirati do te mere da poseduju sopstveni „operativni sistem" malo ko je mogao pretpostaviti. Međutim, to se ipak desilo u slučaju *Quakea*. Pritiskom na taster '~' poziva se tzv. konzola preko koje se ostvaruje komunikacija igrača i kompjutera (programa) pomoću velikog broja naredbi i komandi, kao i kod svakog drugog operativnog sistema. Koliki je njihov broj svedoči činjenica da se uz *Quake* dobija čitava knjiga koja objašnjava primenu ovih naredbi i njihovu sintaksu. Pomoću njih je moguće podešavati bukvalno sve parametre igre: karakteristike grafike i zvuka, ambijentalne uslove (boje, osvetljenje, silu gravitacije, trenje o podlogu i sl.), elemente bitne za mrežno i modemsko igranje itd. Revolucionaran pristup u svakom pogledu.

Porediti *Quake* sa *Doomom* je totalno deplasirano, ali je zato prirodno uporediti ga sa *Duke Nukemom 3D* koji je trenutno najpopularnija igra u ovom žanru. Prema mišljenju autora teksta, *Quake* ima mnogo bolji i fleksibilniji 3D Engine koji podržava korišćenje složenijih i kvalitetnijih tekstura što automatski povećava kvalitet grafike i realnost igre. Zatim, tu su neprijatelji koji po broju, tehnici izrade i raznolikosti daleko iza sebe ostavljaju „kolege" iz *Duke Nukema 3D*. Da ne pominjemo ponovo sablasnu muziku koja je *Quakeu* dala jednu novu dimenziju, za razliku od *Dukea* čije su muzičke temice bile tek na nivou proseka, pa čak možda i ispod toga. No, postoji i druga strana medalje: *Duke Nukem 3D* je igra u koju su se svi poklonici 3D igara zaljubili „iz prve" zbog njene vizuelne dopadljivosti i, što je možda još bitnije, činjenice da je Djuk, kako to mnogi vole da kažu, „imao ličnost". Njegovi komentari i dosetke su ipak neprevaziđeni. Takvu dimenziju *Quake*, naravno, nema. *Quake* je mračna i turobna igra (što su programeri nesumnjivo i želeli), igra koju je teško „svariti", a što će neke ljude odvratiti od igranja. U njemu nema polugolih barskih igračica, smešnih međuanimacija i raznolikih ambijentalnih celina kao u *Duke Nukemu 3D*. Nivoi *Quakea* se većinom odvijaju u katakombama, ukletim tvrđavama i lavirintima od kojih čoveka zaboli glava. Pri tome se igrač mora osloniti isključivo na sopstveno snalaženje u prostoru zato što automapiranje u ovoj igri **ne postoji** (!). Dakle, zaboravite na legendarni taster 'Tab' koji vam je mnogo puta do sada pomogao pri igranju igara ovog tipa.

Veoma je teško realno oceniti *Quake*. To što mu dajemo ocenu 91 ne znači da je on lošiji od *Duke Nukema 3D* (SK 6/96, 92). Naprotiv, *Quake* je u tehničkom pogledu bolji, ali mu, moramo priznati, nedostaje duha kakav poseduje njegov direktni konkurent. U svakom slučaju, *Quake* je začetnik novog talasa 3D pucaljki. Ali za razliku od pre dve godine kada je „Id Software" bio „alfa i omega" za ovu vrstu igara, danas je konkurencija više nego jaka i sigurno je da ćemo već u narednim mesecima videti ostvarenja koja će dostići, pa čak možda i prestići *Quake*. A do tada, izaberite svog favorita i igrajte.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Dragon"

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

91

Revolucionarni 3D Engine, muzika i atmosfera.

Preterana hardverska zahtevnost. Mračan i jednoličan ambijent.







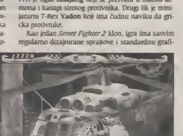
Fightin' Spirit



Pre izvesnog vremena firma „Neo" je tržištu ponudila futurističku vožnju motora *Black Viper*. U saradnji sa „Lightshock Software-om" proverena produkcija je stvorila novu borilačku igru *Fightin' Spirit*. Na čelu svetske gangsterske organizacije Hikawa nalazi se Yenshi Yamamoto koji je svoj položaj dobio zahvaljujući odličnom poznavanju borilačkih veština. Da bi zadovoljio svoju sujetu on organizuje Turnir najboljih ratnika (Supreme Warriors Tournament).

Za svakog takmičara vezana je određena priča i njegovi razlozi učestvovanja na krvavom turniru. Takođe, svaki ima poseban stil borbe i karakterističan Borbeni Duh – Fightin' Spirit, po čemu je igra i dobila ime. Velika blještava aura koja se stvara oko lika u toku borbe predstavlja njegov glavni specijalni udarac. Obično udarac Borbenog Duha slisti protivnikovu energetsku skalu, sem ako on ne drži blok.

Kento Sazaki je centralna ličnost igre. On traži osvetu za svog preminulog Shaolin učitelja. Njegov Borbeni Duh je sveti zmaj Onikawa. **Tong Lee** je brat blizanac Sagata iz *Street Fightera 2* i takođe živi na Tajlandu i bavi se kikboks veštinama. Borbeni Duh mu je sveti Takuma tigar. **Burke Mortlock** je militantni dečko sa specijalnim udarcem „Škorpija iz Arizone". **Yuri Hishomoto** je momak sa abažurom na glavi. Pored toga što vitla šipkom, poseduje Namosa zmaj Fightin' Spirit. **Eric Windsor** je tipična američka propalica na motoru. Njegov Borbeni Duh je orao. **Lorents o'Donnel** je poznavalac prljavog uličnog stila borbe. Njegov Fightin' Spirit je puma. **Shazur** je indijski predstavnik koji na protivnika baca majmunčiće (?) a specijalnost mu je kobra. **Sheila Nash** je agent CIA čiji je cilj raskrinkavanje i eliminacija pripadnika organizacije Hikawa. Radila je na dresuri morskih životinja za specijalne akcije. Njen Borbeni Duh je delfin.



U izbornom meniju se nalaze i dva čudna lika. Prvi je tigar **Rhajang** koji se pretvara u mačku-demona i kasapi sirotog protivnika. Drugi lik je minijaturni T-Rex **Yadon** koji ima čudnu naviku da gricka protivnike.

Kao jedan *Street Fighter 2* klon, igra ima sasvim regularno dizajnirane sprajtove i standardnu grafiku. Ipak, dvodimenzionalna tabačina bi trebalo da ima više pozadinskih skrolujućih elemenata (vodopad, reka...) Zvuk pomalo zaostaje za uobičajenim Amiginim kvalitetom, ali ne ugrožava atmosferu i zaraznost igre. Igra ne donosi puno novina, ali može biti vrlo zanimljiva u Turbo modu.

Branislav BABOVIĆ

ZANR: borilačka igra
PLATFORMA: Amiga 1200
MEDIJUM: 4 flopi diska

82

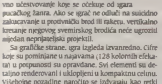
Dobra atmosfera kvalitetne borilačke igre.

Stupidan zvuk koji kvari prvostečeni utisak.

XP8

Nova igra koja dolazi iz potpuno neafirmisane firme „Weather Mine Software". *XP8*, može se okarakterisati kao simbioza igara *Banshee* i *Stardust*. Nažalost, *XP8* daleko zaostaje. Od igrača ne zahteva intenzivno učestvovanje koje se očekuje od igara pucačkog žanra. Ako se igrač ne odluči na suicidno zakucavanje u protivničku brod ili raketu, vertikalno kretanje njegovog svemirskog brodića neće ugroziti nijedan neprijateljski projektil.

Sa grafičke strane, igra izgleda izvanredno. Cifre koje su pominjane u najavama (128 kolornih efekata) u potpunosti su opravdane. Svi elementi su detaljno renderovani i uklopljeni u kompaktnu celinu. Višebojne pozadine naročito se izdvajaju kao retki privlačni elementi ove igre. Relativno dobro su dizajnirani vanzemaljski brodovi, kojih zaista ima mnogo. Nažalost, pretežno su sive boje i dosta su slični. Kroz igru se provuče i po koji meteorit (žućkasta stenčuga koja lebdi u vakuumu). Ako zakači vaš zeleni brodić, skida mu više od polovine energetske skale! Programeri su verovatno na ovaj način rešili nesposobnost neprijateljskih brodova da oštete energiju vaše letelice.



Vizuelni doživljaj dramatično kvari sporost neprijateljskih brodova i homogenost svakog nivoa. Posle par sati provedenih uz prvih nekoliko nivoa *XP8*, zasigurno će uslediti dosada kod svakog ozbiljnijeg ljubitelja pucačkih igara. U modu za dva igrača torturu možete preneti i na nekog dragog vam prijatelja.

Morf-efekat, koji je bio obećan u najavama igre, praktično predstavlja prolaz prijateljske letilice kroz drugu bez gubljenja energije. Nikakav poseban vizuelni efekat se tom prilikom ne događa, tako da je u pitanju još jedan propagandni trik distributera igre.

Zvučna komponenta igre je zanemarena. U prvi plan izbijaju cijukavi zvuci lasera i grgoljave eksplozije. Osnovna muzička tema je skoro identična temi iz *Bansheea*. Zvučni efekti su krajnje šturo urađeni i bez ikakvog profesionalizma.

Čudno je da se tvorci igre nisu potrudili da stvore makar pristojnu priču u koju će uklopiti radnju igre. Nikakav intro ne postoji u igri, već se odmah ulazi u prilično nezgrapni meni gde se verovatno nalazi sve što treba znati o budućim misijama. Skrećemo pažnju na prvu od ponuđenih opcija: Quit *XP8*.

B.B.

ZANR: pucačka igra
PLATFORMA: Amiga 1200
MEDIJUM: 4 flopi diska

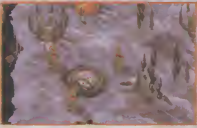
55

Prijatna grafika i kolorit.

Programerska ograničenost pri izradi igre.













Fire Fight

Najpoznatija firma koja se bavi proizvodnjom i produkcijom SW/PD igara je svakako „Epic MegaGames" Ova kuća iz Rokvila, američka država Merilend, do sada je izdala dvadesetak igara mahom pucačkog i platformskog tipa. Najnovija igra pod njihovim okriljem je delo poljskih programera. Pravi tvorac *Fire Fighta* je poljski programerski tim „Chaos Works" To je druga igra koju za „Epic" distribuira svetski titan „Electronic Arts".

Kada bi bodovali scenario u okviru žanra pucačkih igara, *Fire Fight* bi pala na ispitu. Fabula je izlizana – budućnost prepuna nasilja. The Phantom Council je doneo odluku da se kazne čitavi gradovi, države i planete Kao i uvek, nadređeni samo pričaju, a dela izvršavaju podređeni i to niko drugi nego pilot Jax. Vi ste u ulozi dotičnog, te treba da sprovedete odluke Fantomskog saveta To znači uništavanje zgrada u gradovima i oslobađanje zatvorenika koji čame u ćelijama još od vremena ratova između sistema...

Fire Fight je pucačina zasnovana na principu misija. Kod ovakvih igara grafika i zvuk direktno su proporcionalni sa atmosferom. Ovu formulu očigledno znaju poljski autori koji su se svojski potrudili, pa za igru nikako ne može da se kaže da je delo amatera.

Sem po žanru, igra ni po čemu nije slična *Radixu* i *Tyrianu*, prethodnim pucačkim izdanjima „Epica" Kao prvo, pogled na teren igre je izometrijski, kao *Desert* ili *Jungle Strike* Zahvaljujući tome, omogućeno je (o)kretanje za 360°, što igru čini kompleksnijom i samim tim zanimljivijom. *Fire Fight* je izrađen u visokoj rezoluciji i svi objekti su potpuno renderovani (dakle, *3DS, Real 3D* ili nešto slično) Pozadina je urađena u tri sloja

Letelicu je moguće opremiti sa šest različitih vrsta oružja, a misije se odvajaju na najrazličitijim terenima ledeni pejzaž, tropski i šumski predeo. Sve to krase različiti vremenski uslovi praćeni odgovarajućim svetlosnim efektima (kiša, munje itd.).

Još jedna važna osobina za igre ovog žanra je učešće više igrača *Fire Fight* omogućuje igranje udvoje, prsa u prsa preko modema, ali i mrežno igranje do četiri igrača. Određivanje pravila kod igranja više igrača (na šest nivoa) i dva tipa igre (izgradnja Baze ili Fire Fight), čine igru još zanimljivijom Kod solo-igranja treba izvršiti određene zadatke, uključujući spasavanje, „nađi i uništi", izviđanje i druge. U izvršavanju zadataka donekle vam može pomoći prsten koji se nalazi oko broda izdeljen na isečke, jer određeni isečak svetli ako je u tom smeru cilj ili neprijateljski brod. Navigacija brodom se može vršiti na više načina: preko tastature, miša ili džojstika

Fire Fight krasi i sjajan šesnaestobitni zvuk (glas i zvučni efekti) CD-DA (Digital Audio) kvaliteta U propratnom materijalu koji smo dobili uz disk piše da je igra dizajnirana specijalno za kompjutere bazirane na Pentium procesorima sa Windowsom 95 Na računaru sa ovim procesorom, operativnim sistemom i 16 MB RAM-a, igra radi baš kako treba. Ali, možete je probati i na slabijim mašinama, naravno nauštrb brzine i ugodnosti koje P5 pruža. Shareware verziju možete nabaviti preko Home Pagea na Internetu, WWW http://www.epicgames.com, uz najsvežije informacije iz „Epica"

Miloš KRSTAJIĆ



Originalni CD-ROM dobili smo od proizvođača „Epic MegaGames"

ŽANR:

86

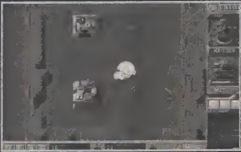
Odlična atmosfera, grafika, zvuk.

Zaista loš scenario.











... m... pog... ne Bitma... Z ... re ... sel ... porei ... po ... la ... kog ... Z ... geneto ... a ... Com... Ratorum lesena ... Nazar ... izvodak ... uspel ... per ... ost ... nekoliko godina pripada pon ... g ... pljudi ...

Šta je „problem"? Da počnemo redom ... pr... sv ... u ... Ruljskog uzrasta. Bo... te se ... a ... ke ... za ...

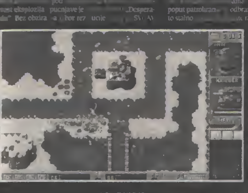
koji nose ... meričke ... b... da b... ... svoje titanijumsko... glave od sur... an... ... pogubne ... po... te maš... ne ... govorimo ... njihovom stenja... ju, sme... ušen ... drugim karakteri... kama koje krase ... ne san... ... bez ... nog ... rečnih ... izvođenje dotičnih radnji. Na ... akom koraku se su- ... pojave ... istoimenoj emisi... Vanje Bu...

2 ... rakterist... akog krite... m ...

vodite armiju robota ... kr... pod ... ... eksplozija ... pucnjave je ... „Despera- ... dos". Bez obzira na ... bor rez... ucije ... SV... A...

... om ... a ... is ... se pe ... K... ne ... m ... becili ... Ne... de ... nov... ak ... rušenja ... tojećih ... je ... prisutne ... kao ... pac... sa neba ... nešto ... pr ... ga od ... s ... ama... popul patroliran... odbrane pojedinih položaja ... to stalno ... računa o s... emu i svačemu. ... a ... az... od svog kompjuterskog protiv... ... e m... et ... pa ... tov... mije ne... ete preći vi- ... se od desetak ...

S ... je ... ta ... najavljivana pre... se od godinu dana ... da ... igo ... se ... nije s... ... st ... ar ... se ... po ... u nam ... rde ... me ... strate... igara ...



b... se ... vdanje ... programer... ... „... cterse" mogle ... a on ... svog ...

Viktor TODOROVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"

ŽANR: strateška igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

5 — Pokušaj duhovitosti.

4 — Sve ono što nije navedeno u gornjoj kategoriji.

Chronomaster

Naučna fantastika je oduvek bila nepresušni izvor ideja za autore video igara. Ali i pored velikog broja naslova koji na ovaj ili onaj način zadiru u sfetu SF-a (počevši od *Space Invadersa*, preko mnogih avantura, pa sve do *Wing Commandera 4*), do danas se pojavilo izuzetno malo igara koje su nastale na osnovu književnih dela poznatih pisaca ovog žanra. Da li zbog skupih autorskih prava ili zbog izričitog odbijanja pisaca da se njihova proza ovekoveči u kompjuterskoj verziji zbog bojazni da to neće biti „ono pravo", scenarije za SF igre su većinom pisali anonimni autori. Međutim, u poslednje vreme je primetno porasla zainteresovanost slavnih imena SF literature za rad na izradi kompjuterskih igara. Verovatno su i sami shvatili kakve je mogućnosti donela multimedijalna revolucija. **Teri Pračet** i **Harlan Elison** već imaju „svoje" igre (*Discworld*, odnosno *I Have No Mouth & I Must Scream*), a uskoro očekujemo *Ramu* **Artura Klarka** i *Starship Titanic* **Daglasa Adamsa**.

Chronomaster je igra čiji se scenario takođe zasniva na idejama jednog od velikana američke i svetske naučne fantastike **Rodžera Zelaznija** (Roger Zelazny). Kao jedan od najznačajnijih predstavnika Novog talasa, Zelazni je tokom šezdesetih godina doživeo vrtoglavi uspon, da bi se sedamdesetih našao u samom vrhu aktuelnih američkih SF zbivanja. Za svoja dela je dobio šest puta nagradu Hugo i tri puta nagradu Nebula (najveće nagrade koje se dodeljuju jednom piscu naučne fantastike), što ga, ukoliko računamo i ostala priznanja, svrstava među najnagrađivanije autore. Nažalost, Zelazni više nije među nama, ali će njegovi romani i pripovetke koje su značajno uticale na razvoj kako čistog SF-a, tako i „fantasy" podžanra, nastaviti da žive.

Iako naš narod sa pravom voli da kaže „mnogo babica - kilava beba", u slučaju *Chronomastera* to nikako ne važi. Naime, ova avantura je zajednički projekat čak četiri firme: „IntraCorpa" i „Capstonea" (*Witchaven 1 i 2, TekWar*), „DreamForgea" (*Ravenloft 1 i 2, Dungeon Hack*) i „U.S. Golda".





Poznata izreka u ovom slučaju nije došla do izražaja – *Chronomaster* je po većini kriterijuma izuzetna igra. No, njena najveća vrednost leži upravo u originalnom scenariju koji je baziran na Zelaznijevom konceptu „džepnog univerzuma". Pre nego što kažemo nekoliko reči o radnji avanture, objasnićemo šta je to u stvari „džepni univerzum".

Naučnici ko zna koje vanzemaljske civilizacije došli su do epohalnog otkrića uređaja pomoću koga je moguće generisati „univerzum" (zapravo sistem koji se sastoji od zvezde i nekoliko planeta) unutar nama poznatog svemira, nazvanog zajedničkim imenom „Universe Prime". Naručilac ovakvog sistema može biti svako ko ima dovoljno novčanih





sredstava da ga plati, pri čemu je moguće ispuniti bukvalno svaki zahtev koji klijentu padne na pamet. To znači da se takvi privatni „univerzumi" mogu, ali i ne moraju, povinovati zakonima fizike koji važe u celom spoljašnjem (normalnom) svemiru. Ključni uređaj koji obezbeđuje pravilno funkcionisanje „džepnog univerzuma" je tzv. World Key.

Ali, šta se dešava kada neko počne da izvodi sabotaže u privatnim zvezdanim sistemima, stavljajući ih u stanje bez protoka vremena? To se može izvesti samo uz pomoć World Keya i to uz odlično poznavanje tehnologije stvaranja takvih sistema. Nemoćni da uhvate počinioca, odgovorni u najpoznatijoj kompaniji koja se bavi poslom dizajniranja „džepnih univerzuma" angažuju svog bivšeg stručnjaka Renea Kordu da razreši misteriju.

Zahvaljujući činjenici da je u „džepnom univerzumu" sve moguće, programeri ove igre su mogli maksimalno da uposle svoju maštu. Zato ne treba da vas čudi što je *Chronomaster* igra u kojoj su se na istom mestu našli svemirski brodovi, gradovi u oblacima, džinovi i istočnjačke palate, scene sa Divljeg zapada, veštice i baba roge, planete-kockarnice, jajolike planete i slične ludorije. Sve je to dočarano uz pomoć prelepe renderovane SVGA grafike koja će zadovoljiti i najizbirljivije igrače.

Nekim glavnim likovima u igri glasove su pozajmili **Lolita Davidović** (Davidovich) (naš izdanak u holivudskoj „džungli") i **Brent Spajner** (Spiner), poznat po ulozi androida Date u TV seriji „Star Trek: The Next Generation".

U toku svoje potrage Rene Korda će posetiti čak šest sistema u kojima će morati da pronađe tačnu lokaciju World Keya. Da ne biste „lupali glavu" oko toga kako se to radi, dađemo vam opšti opis postupka, s tim što ćete pored toga u svakom sistemu morati da uradite još puno stvari. Najpre je potrebno otići do severnog magnetnog pola sistema (ne poklapa se sa polom planete) i tamo postaviti uređaj Resonance Tracer (nalazi se stalno u inventaru). Na osnovu njegovog pokazivanja, PDA (Personal Digital Assistant – mala loptica koja neprestano lebdi oko Kordine glave) će detektovati signal koji odašilje World Key. Potom je potrebno aktivirati Direction Finder i uputiti se do mesta koje on pokazuje. Severni magnetni pol i lokacija World Keya su najčešće „zauzeti" na određeni način (nekakva zgrada, statua ili slična prepreka), što znači da ćete takve prepreke prvo morati da uklonite da biste obavili zadatak.

Svedoci smo da se sve više pojavljuju igre na po nekoliko diskova koje se mogu završiti za par sati ili za jedan-dva dana. *Chronomaster* je avantura koja dolazi na jednom nepunom CD-u, a obezbediće vam sjajnu zabavu u trajanju od više dana, pa čak i nedelja. Njena dužina je zaista neverovatna ako se uzme u obzir da nisu izostale ni međuanimacije, za koje je poznato da pored digitalizovanog govora odnose najviše prostora na disku. Dakle, ukoliko želite odličnu i, što je još važnije, dugačku avanturu, *Chronomaster* je pravi izbor za vas.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Extreme Plato"

ŽANR: avanutra

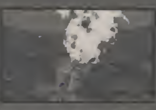
PLATFORMA: PC

8

Originalnost, dužina i odlična grafika.

Teška igra za početnike. Neki predmeti su jedva vidljivi na ekranu.







EarthSiege 2

N [illegible] ski prasak [illegible] esecu [illegible] " koja [illegible] dinama [illegible] vremena na [illegible] kim zaista [illegible] gih žanrova

Jedno od n[illegible] *Earth*[illegible] *Metaltech* serijala [illegible] je na [illegible] padu prihvaćen [illegible] glav[illegible] konkurent *MechWarriora* ali je [illegible] par velikih nedostataka, što je uglavnom ispravljeno u igri *Battledrome* (drugi član *Metaltech* serije). Po starom običaju, kol'ko je poboljšano, dvaput tol'ko je pogoršano, pa se *EarthSiege 2* čekao kao igra koja će konačno slomi u otpor popularnog *MechWarriora 2*.





Uvodna storija je tako bezočno neoriginalna da skoro nije ni vredna pomena: vodeći umovi čovečanstva će u dalekoj budućnosti izgraditi specijalnu vrstu borbenih robota, takozvane HERC-ove, čija je glavna uloga „to serve & protect". Kao i uvek, nešto je pošlo naopako. Najveći deo robota se otima kontroli... Prvi *EarthSiege* se završava vašom pobedom nad pobunjenom gvožđurijom, što je scenaristima „Dynamixa" („Sierrin" ogranak) dalo zaista mali izbor u pogledu postavke drugog dela – roboti se vraćaju, „jači nego ikad" – sudbina celog sveta zavisi od vas... *Is this exciting or what?*

U igri postoji okruglo pedeset misija podeljenih u pet epizoda (terena). Pre svake od njih u bazi možete pročitati, odnosno saslušati najvažnije informacije i preporuke u vezi same misije koje će vam obezbediti Obaveštajna služba. Priprema vaših HERC-ova za borbu podrazumeva opremanje naoružanjem, oklopima i ljudstvom, kao i eventualne popravke. Iako neke od ovih operacija zaista izgledaju malo složenije, sve se obavlja pomoću par kliktaja mišem – osobina vredna hvale. Posebno je interesantna (dodušе, preuzeta iz prvog dela) opcija građenja novih robota i oružja od pokupljenih ostataka protivničkih HERC-ova, što samo podstiče igrača da se ne vraća u bazu sve dok i poslednji neprijatelj ne bude pretvoren u gomilu istopljenog čelika.

Vrhunac zabave je kada napravite letelicu zvanu Razor Fighter, bez koje je neke misije nemoguće završiti. Pilotiranje Fighterom predstavlja veliko osveženje u odnosu na sate provedene na površini Zemlje, i daje jednu potpuno novu dimenziju ovoj vrsti igara. Poređenja radi, to je nešto slično onoj promeni koju je *The Terminator: Future Shock* uneo u *Doom*olike opcijom korišćenja automobila, odnosno letilice.

Misije su solidno osmišljene, s tim što se za neke može reći da su prekratke, dok su neke, opet, neproporcionalno „maratonske". Moramo reći da će za igrače-soliste pojedini ciljevi biti nedostižni (npr. kada je potrebno odbraniti neki objekat), pa je preporučljivo da u neke misije povedete još dva-tri saborca.

[illegible] se [illegible] elek[illegible] „S[illegible] S[illegible] Thunder" A[illegible] *Killer* [illegible] „samo što nije" [illegible] vuk je tako[illegible] le izv[illegible]ljan. Činjenic[illegible] je da u nekim detaljima [illegible]odna muz[illegible]a tema, ženski gl[illegible]s koji vas obaveštava o trenutnom stanju robota) *EarthSiege* [illegible] neverovatno podseća na *MechWarrior 2*, što umanjuje njegovu vrednost. Za nas će odluka vodećih u „Sierrin" da muziku i SFX „prepisuju" od glavnog konkurenta ostati prilično nejasna.

EarthSiege 2 fenomenalno izgleda a ima ne dobru, nego izvrsnu atmosferu. Najbolji dokaz za to je kolega Stojanović, koji se našao u Redakciji upravo kada je autor ovih redova testirao igru na „Vurtini". Iako Nik, kako sam tvrdi, gotovo uopšte ne igra igre, to mu nije smetalo da sledećih par sati „vozi" robota dok je autor „mašinskog-ulja-žedno" napucavao protivničke HERC-ove (i obratno), potpuno smetnuvši sa uma da za susednim stolom ima daleko važnija posla..

Ilir GAŠI

CD-ROM ustupio „DIV-Soft"

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

89

Za klasu kvalitetnije od MechWarriora 2.

Prilikom instalacije se javlja dosta bagova.

Monty Python

And The Quest For The Holy Grail

Cirkusa ima raznih. Od onih pravih u koje ljudi dolaze da bi se dobro zabavili, pa sve do političkih koji ponekad takođe mogu da budu zabavni. Ipak, od svih cirkusa samo jedan je bio leteći.

Pogađate, naravno, da se radi o „Letećem cirkusu Monti Pajtona" koji nesumnjivo predstavlja jedinstvenu pojavu u istoriji britanske, pa čak i svetske televizijske produkcije. Humor **Džona Kliza** (John Cleese), **Erika Ajdla** (Eric Idle), **Grejema Čepmena** (Graham Chapman), **Terija Džonsa** (Terry Jones), **Majkla Pelina** (Michael Palin) i **Terija Gilijama** (Terry Gilliam), ma koliko bizaran i šokantan (pogotovo prema merilima engleskog puritanskog društva) osvojio je simpatije miliona ljudi širom sveta. Mada, mora se priznati da je bilo i onih koji su ga odbacivali sa obrazloženjem da je sa jedne strane banalan i besmislen, a sa druge strane previše provokativan. To, međutim, nije sprečilo „Pajtonovce" da rade ono što su želeli, tako da se danas iza njih nalazi veliki broj epizoda pomenute TV serije, kao i nekoliko dugometražnih igranih filmova koji se još uvek rado gledaju.

U jeku opšte ekspanzije multimedijalne kompjuterske zabave samo je bilo pitanje vremena kada će neko doći na ideju da „pajtonovski" humor plasira na novi i originalan (interaktivni) način. Toga su se prvi dosetili ljudi u firmi „7th Level" i saradnju sa glumcima krunisali izvanrednim CD-ROM-om *Monty Python's Complete Waste Of Time*. Veliki uspeh koji je postigao ovaj disk podstakao je istu ekipu da još jednom oživi „Montipajtonovce" u kompjuterskom izdanju, ovoga puta kroz CD pod nazivom *Monty Python And The Quest For The Holy Grail*.



Potraga za Svetim Gralom je, za razliku od *Potpunog gubljenja vremena*, avantura (mada je to u ovom slučaju prilično diskutabilna žanrovska odrednica) koja, kao i svaka druga igra ima početak i kraj (odnosno cilj). Rađena je po motivima celovečernjeg filma „Monty Python and the Holy Grail" snimljenog 1975. godine u režiji Terija Gilijama. Za razliku od *Complete Waste Of Time*, zbirke najzapaženijih fora i fazona iz TV serije, *The Quest For The Holy Grail* je pokušaj da se korišćenjem istog recepta napravi kompjuterska igra.

Pošto budete startovali *The Quest For The Holy Grail* bićete ljubazno zamoljeni da popunite kraći registracioni upitnik. Ništa čudno, sem činjenice da se upitnik sastoji od 124 pitanja, a čak njih 120 „nemaju nikakve veze za životom" (a ponajmanje sa registracijom igre) što zapravo predstavlja prvu od mnogobrojnih zezalica sa kojima ćete se susresti. Srećom, upitnik nije neophodno odmah u potpunosti ispuniti i uvek mu se možete vratiti ako budete imali vremena za gubljenje. U svakom slučaju, bez obzira da li ste ga popunili ili ne, pred vama će se ubrzo pojaviti kralj Artur i njegov sluga kojima će sam Bog narediti da krenu u potragu za Svetim Gralom. Ukoliko ste gledali film, lako ćete prepoznati ovu, ali i sve ostale scene u igri zato što one verno prate najznačajnije događaje tokom velike Arturove potrage.



Bilo bi zaista naivno pretpostaviti da će igra koju su dizajnirali Erik Ajdl i kompanija biti još jedan klasičan konfekcijski proizvod. *The Quest For The Holy Grail* je u mnogo većoj meri uspešan (ili možda neuspešan) eksperiment nego igra na kakve smo do sada navikli.

Šta je onda, zapravo, njen cilj i kako se ona uopšte igra? Najbitnije je, naravno, da se dokopate Svetog Grala, ali i da uz put pokupite još dvadesetdevet predmeta koji su većinom vrlo čudnog porekla (banane, ženski donji veš, vitezovi (?), leševi (??), zamak Kamelot (?!?) itd.). Podrazumeva se da su svi ovi predmeti dobro skriveni i pronaći ćete ih samo ako detaljno pretražite svaku lokaciju. Pretraga se, kao što se i moglo očekivati, svodi na kliktanje po ekranu, pri čemu skoro svaki kvadratni centimetar krije po nekoliko tipično „pajtonovskih" fazona. Tek kada sakupite sve predmete (sem Svetog Grala) i neke od njih postavite na neobična mesta na drugim lokacijama, moći ćete da se suočite sa finalnim izazovom na Mostu Smrti (setite se filma i starca koji postavlja pitanja ispred Mosta).



Ukoliko padnete u očajanje zato što ne možete da pronađete neki predmet, raspoloženje će pokušati da vam poboljšaju mini-igrice koje su tematski vezane za određenu lokaciju. Tu su, naprimer, *Drop Dead* (morbidna varijanta *Tetrisa* u kojoj u raku ubacujete leševe), *Knights In Combat* (*Mortal Kombat* na vitеški način), *Spank The Virgin* („Udri po devici" – kažnjavanje dama u krevetu) itd. Sve ove igre su isključivo zabavnog karaktera, sem *Spank The Virgin* koju morate završiti da biste dobili šifru za ulazak u zamak Antrax.

Iako to nerado priznajemo, *The Quest For The Holy Grail* i pored svoje originalnosti ima nekoliko krupnih mana. Najbitnije je svakako to što se igra sastoji od samo deset (?!) lokacija. Tačno je da su sve one „nabijene" zavitlancijama za koje će vam trebati puno vremena da ih odgledate, ali se i pored toga čini da je deset jednostavno premali broj. Dalje, sam materijal na CD-u je nešto između igre i interaktivne zabave što će verovatno prave igrače odvratiti od igranja, a ljubitelje „Pajtonovaca" pomalo razočarati.

Da je *The Quest For The Holy Grail* urađen u stilu *Complete Waste Of Time* bio bi to pun pogodak. Ovako smo, međutim, dobili nešto potpuno nedefinisano što je ipak ispod renomea kojeg je družina „Monti Pajton" do danas stekla. Za lucidnost i neponovljivu originalnost sledi čista desetka, dok pokušaj igre zaslužuje samo osrednju šesticu. Uz malo elementarne aritmetike dobićete konačnu ocenu.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"

80

„Montipajtonovski" humor u svom najboljem izdanju.

Stare igrice upakovane u novu ambalažu. Prekratka igra.

Mary Shelley's FRANKENSTEIN

Početkom devetnaestog veka u malom mestu Inglštadu u Bavarskoj, mladi student medicine Viktor Frankenštajn upravo je završavao poslednju kopču na svom životnom delu, svojevrsnom „hibridnom" zombiju sastavljenom od delova ljudskih leševa. Ostalo je još samo da „protrese" svoju kreaturu sa par hiljada volti kako bi joj udahnuo život. Presrećni naučnik, prepun mladalačkog optimizma, proslavljao je svoj uspeh sve dok čudovište nije postalo svesno svog porekla. Tada su kola krenula nizbrdo...



Svima je poznat lik jednog od najčuvenijih monstruma našeg doba, čudovišta doktora Frankenštajna, čiju sudbinu prikazuje kultni roman Meri Šeli. I pored velike popularnosti u skoro svim domenima umetnosti, od filma do stripa, njegov lik nije bio čest gost u računarskim igrama (mahom su korišćeni likovi koji su samo po izgledu asocirali na njega). Sada, zahvaljujući firmi „Sony Imagesoft" imamo priliku da se zabavimo igrom baziranom direktno na priči iz romana.

Sadržaj je podeljen na šest klasičnih, ali prilično dugačkih nivoa sa rastućom težinom. Na kraju svakog od njih treba se obračunati sa Glavonjom (vojnici, veliki pauci, vukovi i sl.), a posle izgubljenog (jedinog) života dobija se šifra za tekući nivo. Interesantno je i da se svaki nivo može završiti na više načina. Ukratko, treba veštine za skakutanje po platformama, ali i bistre glave za rešavanje obilja zagonetki i problema.

Igra počinje na ulicama kolerom zaraženog Inglštada, a završava se u „prohladnom" arktičkom podneblju. Igrač je u ulozi, a koga drugog nego čudovišta (koga mnogi pogrešno oslovljavaju imenom njegovog tvorca, pa ćemo ga mi prozvati Frenki). I pored svoje enormne snage i košarkaške visine, Frenkiju je za uspešan prolazak kraj nadrndanih seljaka, mundira, ženturača koje bacaju saksije sa prozora i gomile sličnih napasti, preko potrebna dobra, stara motuga (koristi se pritiskom na 'A' taster). To, nažalost, nije preterano efikasno oružje, pa je stoga najpametnije izbegavati sukobe (kada vas napadne više od jednog neprijatelja, skoro je nemoguće izbaviu se bez većih oštećenja). No, motka ima i drugu korisnu osobinu, a to je da se može koristiti kao baklja u neosvetljenim prostorijama – kao što je, recimo, slučaj na drugom nivou koji se odvija u dubini mračne grobnice.

Istraživački element igre odnosi se na sakupljanje i pravilno korišćenje predmeta i povlačenje poluga na pravi način. Kada naiđete na neku stvarčicu koja deluje upotrebljivo, obavezno je pokupite (pokretom saginjanja). Skupljeni predmeti se smeštaju u inventar koji se poziva 'Start' tasterom. U okviru njega vrši se izbor predmeta koji treba iskoristiti (taster 'A'), a upotrebljava se tasterom 'B' (naprimer, kad se nađete ispred zaključanih vrata, uđite u inventar, izaberite ključ sa 'A', pritisnite 'B' i, ako sve bude kako treba, vrata će biti otključana).

Druga važna funkcija inventara je kombinovanje dva ili više predmeta u neki treći. Za to je, pre svega, potrebno pronaći neku od tzv. „knjiga znanja", a zatim iskombinovati istu i dva ili tri druga predmeta (predmeti koji se mogu kombinovati su označeni strelicom nakon izbora 'A' tasterom). Primer za ovo je kombinacija kanapa, točkića i knjige fizike koja stvara napravu za podizanje vrata na kraju prvog nivoa.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „DigiTech"

ŽANR: istraživačka igra
PLATFORMA: Mega Drive II
MEDIJUM: 1 kertridž

86

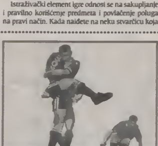
Jedna od retkih istraživačkih igara za Mega Drive.

Malo više rada na dizajnu ne bi škodilo.

adidas Power Soccer

Kada se pomene ime „Psygnosis" (alias „Sony Computer Entertainment") svakom starijem Amigisti zaigra srce. I mlađani naraštaji igrača zasigurno znaju da je reč o vrhunskom produkcijskom poduhvatu koji garantuje kvalitet. Francuski ogranak pomenute firme, sponzorisan od strane popularnog proizvođača sportske opreme, prihvatio se kompjuterizacije jednog od najznačajnijih sportova današnjice i stvorio *Adidas Power Soccer*.

Nova simulacija fudbala je uvek dobrodošla na domaćem tržištu, pogotovo na odličnoj platformi koja pruža izvrsne vizuelne efekte. Posle podešavanja parametara iz obimnih menija, birate svoj tim između ponuđenih nemačkih, francuskih i engleskih. Bitna opcija u osnovnom meniju je mod igranja, koji može biti arkadni ili simulacija. Prvi se odnosi na korišćenje specijalnih udaraca i trikova, dok je drugi, logično, simulacija realne utakmice.



Svi tereni su vezani za određena godišnja doba i utakmica na svakom od njih je drugačija. Razočaravajuća je činjenica da su postojeći igrači bez svojih realnih mogućnosti (npr. Gulit se pokazao kao vrlo slab igrač), čak i u simulacionoj verziji igre. Druga negativna osobina igre koja upada u oči jeste loš dizajn publike. Navijači su uglavnom predstavljeni raznobojnim mrljama koje se mrdaju tamo-amo. Za animaciju kretanja igrača korišćena je specijalna tehnika programiranja koja u potpunosti preslikava ljudske pokrete. To pruža vrlo realističnu atmosferu kretanja igrača, pogotovo ako se podesi odgovarajući ugao kamere. Pohvalno je da golman automatski brani sa velikom preciznošću. Igraču prilikom kontrole golmana preostaje jedino šutiranje lopte sa gola (goal kick).

Od specijalnih udaraca u arkadnom modu zasigurno je najzanimljiviji Predator-kick, koji ostavlja plavičaste iskre iza lopte, dok ona prolazi kroz protivničku mrežu. Oduzimanje lopte se uglavnom vrši klizećim startom, a ponekad je moguće oduzeti protivniku loptu laganim mae-gerijem *(u stvari, mae tobi-geri, prim. G.J.)* obarajući ga na zemlju. Ukoliko u meniju niste namestili „Blind" opciju za sudiju, posle ovakve akcije dobićete žuti karton. Celu utakmicu komentariše francuski, engleski i nemački komentator, što povećava komičnost dešavanja na terenu.

Za vreme poluvremena možete pogledati video inserte tj. reklame o novim proizvodima „Adidasa", uključujući i kopačke „Predator" (neophodne za Predator-Kick). Zvučni efekti u igri su ograničeni na navijače (Crowd), jednu (vrlo bednu) muzičku temu i dosta dobre šumove na terenu. Iako je reč o reklamnom projektu, „Psygnosis" nije smanjio stečenu slavu.

Branislav BABOVIĆ

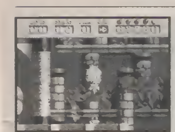
CD-ROM ustupio „Exit Production"

ŽANR: fudbalska simulacija
PLATFORMA: PlayStation
MEDIJUM: 1 kompakt disk

82

Vrlo realistična animacija i kvalitetan dizajn.

Čekanje prilikom dekompresije podataka i slab zvuk.



Putty Squad

Zvanični nastavak igre *Silly Putty* očekujemo već više od dve godine, koliko je prošlo od vremena kada smo probali nekoliko demo nivoa. U domaćoj ponudi nedavno se pojavila finalna beta verzija *Putty Squada* na jednoj disketi, koju smo testirali. Do izlaska finalne verzije nedostaju samo sitnije dorade oko zvuka, menija i nekoliko novih nivoa.

Nekadašnjim vlasnicima Commodorea 64 ime firme „System 3" budi uspomene na noći provedene uz igre *The Last Ninja* serijala. Višegodišnje zatišje ova kuća prekinula je na pravi način, izbacivši sjajnu platformsko-logičku arkadu, igru iz žanra koji je poslednjih godina postao pravi rantet.

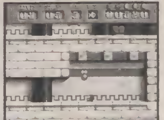
U glavnoj ulozi je amorfna kreaturica koja je zahvaljujući svojoj žitkoj konzistenciji u stanju da menja oblik. Pored osnovnih pokreta može da se izdužuje i skuplja, stapa sa podlogom i sl. Tako širok dijapazon pokreta ostavlja mogućnost za bezbroj kombinacija sa skupljanjem i korišćenjem predmeta, prolaskom kroz vrata i teleporte ili uništavanjem neprijatelja. Tako, naprimer, sve napasnike možete srediti na više načina. Najlakše je pesnicom, ali je daleko efikasnije najpre nagaziti neprijatelja, a tek zatim ga udariti u pravcu njegovih kolega, koje će ovaj poskidati kao kegle (što bi naši rekli, više muva jednim udarcem). Tu su još i bombe, mine, rakete i ogroman broj dodataka.

Pokupljen predmet se automatski smešta u inventar, a iz njega aktivira saginjanjem, tj. razmazivanjem po podlozi i pritiskom na pucanje. Istim pokretom vrši se i prolaz kroz teleport (predstavljen u obliku kriške sira), kao i sakupljanje izgubljenih Putija (crvene kreaturice nalik glavnom junaku, koje skakuću u mestu). Vrata se otvaraju kombinacijom pucanje + gore.

Za prelazak nivoa treba pokupiti sve Putije (postavite se ispod njih i sagnete), a zatim pronaći vrata (što je često teži deo posla). Mnogobrojne neprijatelje je pametnije izbegavati, jer se energija brzo prazni (srećom, može se i obnoviti raznim poslasticama). Upotrebni predmeti su toliko mnogobrojni da ih ne vredi opisivati. Jednostavno ih skupljajte i probajte čemu služe: tako će i iznenađenje biti veće (neki dodaci su stvarno uvrnuti i teško da se nećete nasmejati).

Grafika nije izašla van okvira prosečnosti, dok su zvučni efekti zaista sjajni, kako po pitanju količine, tako i po kvalitetu. Ambijent, dizajn nivoa i dužina su vešto ukomponovani. Svaki nivo donosi po neki novi detalj, tako da se održava pažnja i želja za prelaženjem ostatka igre. Zameramo jedino malu veličinu sprajtova i prilično nerazgovetno digitalizovan govor. To su jedine veće mane na koje smo naišli i nadamo se da ih neće biti u sledećoj verziji.

G. JOKSIMOVIĆ



ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 1 flopi disk

89

Izuzetna zaraznost sa mnoštvom zanimljivih detalja.

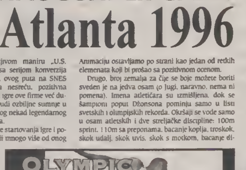
Nikakvih novina grafici.

Olympic Summer Games
Atlanta 1996

U svom prepoznatljivom maniru „U.S. Gold" nastavlja sa serijom konverzija olimpijskih igara, ovog puta na SNES platformama. Na nesreću, pozitivna atmosfera koja je uvek pratila igre ove firme već duže vreme ne pokazuje lice i budi ozbiljne sumnje u dalju sudbinu i kredibilitet ovog nekad legendarnog proizvođača računarskih igara.

Moramo priznati da smo pre startovanja igre i pored doze skepticizma očekivali mnogo više od onog što smo videli. Uzimajući u obzir činjenicu da je protekla Olimpijada oborila mnoge rekorde (naročito po pitanju broja zemalja učesnica), zaista je premalo truda uloženo u izradu ove simulacije. Jednostavno, napravljen je korak unazad u odnosu na slične sportske igre.

Pre svega, tehničke karakteristike, iako nisu najvažniji element u ovim igrama, nikako nisu dostojne renomea konzole kakva je SNES. Teško je reći da li će vam se pre smučiti anemična i nestručno napisana muzika, ili krajnje siromašna i malobojna grafika. Animaciju ostavljamo po strani kao jedan od retkih elemenata koji bi prošao sa pozitivnom ocenom.



Drugo, broj zemalja za čije se boje možete boriti sveden je na jedva osam (o Jugi, naravno, nema ni pomena). Imena atletičara su izmišljena, dok se šampioni poput Džonsona pominju samo u listi svetskih i olimpijskih rekorda. Okršaji se vode samo u osam atletskih i dve streljačke discipline: 100m sprint, 110m sa preponama, bacanje koplja, troskok, skok udalj, skok uvis, skok s motkom, bacanje diska, gađanje glinenih golubova i streličarstvo. Poslednje dve discipline, kao i sprint, skok udalj i uvis lepo su urađene, dok su ostale ili previše komplikovane, ili krajnje nezanimljive.

Trkačke discipline (100m i 110 sa preponama) se igraju kombinacijom brzog pritiskanja na tastere 'A' i 'B' i strelicom nagore (za preskakanje prepona). Fora sa brzim pritiskanjem „pali" i kod skakačkih disciplina, s tim da kod skoka s motkom neposredno pre spuštanje motke na zemlju treba pritisnuti strelicu nadole, pa držati strelicu nagore uz simultano tapkanje po 'A' i 'B' tasterima. Princip bacanja diska i koplja su ostali nedokučeni.

I pored svih nedostataka kojima igra obiluje, nepravedno bi bilo potpuno je otpisati. Stvar se naročito popravlja kada igrate u društvu, gde megdan sa živim protivnikom predstavlja sasvim drugo iskustvo (a postoji i mogućnost da sve „nesuglasice" rešite na licu mesta u direktnom obračunu).

G. J.

Kertridž ustupio „Beosoft"

ŽANR: sportska simulacija

PLATFORMA: SNES

MEDIJUM: 1 kertridž

71

Nije loše za igranje u društvu.

Vidi tekst.





Alien Breed 3D II

Prava navala stereotipnih igara posmatranih „u prvom licu" sa jurcanjem i uništavanjem svega što se miče po mračnim tunelima, zahvatila je pre par godina i Amiginu scenu. Svi prethodni pokušaji da se napravi kvalitetan *Doom* klon nisu uvek rezultovali uspehom. Prvi deo *Alien Breed 3D* (SK 11/95) bio je suviše siromašan detaljima i odlikovao se stravičnom sporošću. Ipak, „Team 17" je u saradnji sa „Ocean Softwareom" izdao 16 novih nivoa *Alien Breed 3D* serijala sa grafičkim poboljšanjima koja još nisu viđena na Amigi. Ali avaj, za pravi osećaj i igranje trebaće vam akceleratorska kartica sa dosta memorije.

Centralni junak prvog dela spašen je u poslednjem trenutku pre eksplozije vanzemaljaca koji su inficirali kompletnu ljudsku koloniju na stranoj planeti. Budi se na stranom svemirskom brodu i sa užasom zaključuje da su njegovi spasioci mrtvi, a brod naseljen vanzemaljcima opasnim po ljudsku civilizaciju. Vreme je za novi obračun.



Ako ste pomislili da je 16 nivoa igre premalo, posle susreta sa prvim neprijateljima promenićete mišljenje. Dizajn svakog nivoa je različit i neke delove, ako ne želite, ne morate ni obilaziti. Vanzemaljska populacija je brojnija nego ikada i poseduje neverovatnu veštačku inteligenciju (tj. navođenje). Pošto vas neprijatelji ne vide iza zaklona, bežanje ispred nadmoćnijeg protivnika je sasvim realno rešenje. Najteži suparnici su leteći vanzemaljci koji se kreću ogromnom brzinom i još brže spuštaju skalu vaše energije. Kada su u kombinaciji sa prizemnim sunarodnikom, onda je skoro neverovatno izbeći smrtonosne napade.





Ipak, arsenal našeg junaka nije nimalo siromašan i ukoliko se potrudite oko pronalaženja dodatnog oružja, možete još više poboljšati situaciju. Granate je korisno bacati u trenucima kada ste opkoljeni, dok se laseri i bacači plazme koriste za odstranjivanje pojedinačnih smetala. Kretanje kroz mračne lavirinte ponekad može biti zamarajuće. Zato su programeri olakšali situaciju ubacujući hologramsku mapu. Kada naučite da je koristite, nećete imati nikakvih problema pri kretanju i orijentaciji na svakom nivou.



Od tehničkih detalja najzapaženije unapređenje imaju zvuk i osvetljenje. Svako čudovište u igri pravi karakterističan zvuk (tj. urlik!) i celu igru prate muzičke teme koje povećavaju već dovoljno jezivu atmosferu. Većim delom igre dominiraju mračni hodnici sa žmirkajućim neonskim lampama i udaljenom svetlošću. Mračnu prostoriju možete osvetliti ispaljujući metak-dva užarene plazme. Efekti eksplozija su realistični i bude želju za masovnim odstranjivanjem ljigavih neprijatelja. Poslasticu predstavlja Editor nivoa, koji radi na 4 MB RAM-a i pomoću koga kreirate nove nivoe i koristite ih u igri.

Branislav BABOVIĆ

Igre za Amigu ustupio „Amiga Centar"

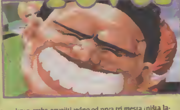
ŽANR pucačka
[illegible]
[illegible]

93

Vrlo kvalitetna i zanimljiva pucačka igra.

Zahtevnost konfiguracije i prevelika težina.

World Rally Fever



Nekada jedna od najproduktivnijih firmi „Team 17", čije su igre uvek bile rado viđene u domu svakog Amigiste, očigledno se suočava sa problemom nedostatka ideja. Jer, posle igre *Worms*, koja za svoj dobar uspeh najviše duguje relativno svežem idejnom rešenju, programeri „Teama 17" napravili su jednu zanimljivu, pomalo neobičnu, kvalitetnu, ali nimalo inovativnu simulaciju relija.

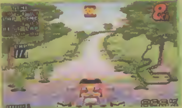
World Rally Fever definitivno ne pripada aktuelnom talasu renderovanih SVGA simulacija (za čije će igranje uskoro i P5 na 166 MHz biti donja granica). Pre bi se reklo da se radi o rimejku najpopularnije trkačke igre osamdesetih, čuvenog *Out Runa*, a osećaju se i motivi iz *Power Drifta*. VGA rezolucija će mnogima izmamiti kiseo osmeh na licu. Pa ipak, živahnim koloritom, bogatom i sočno filovanom pozadinom i, najviše od svega, brzinom izvođenja, taj nedostatak je većim delom nadomešten. Srećom, još uvek ima programera koji nisu zaboravili na činjenicu da atmosfera igranja ipak dolazi ispred šminke, ma kako staromodno to zvučalo.

Reli trke, bez obzira na svu svoju atraktivnost, spadaju u najrizičnije sportske discipline. U poređenju sa onim što vas čeka u *World Rally Feveru*, takmičenja u Formuli 1 su isto što i biciklistička „Trka kroz Jugoslaviju". Jer, sem opasnih terena, treba se boriti sa sedam podivljalih suparnika koji se služe svim dozvoljenim i ne-baš-dozvoljenim sredstvima kako bi stigli do cilja pre vas. No, sve je to deo „sportskog" duha i „takmičarske" atmosfere.

Postoji 16 staza, razbacanih po površini majčice Zemlje. Takmičenje je podeljeno na 4 trke po 4 staze, sa rastućom težinom. Da bi se prošlo u sledeći krug, treba osvojiti jedno od prva tri mesta (ništa lakše, samo pobijte petoricu protivnika).







Princip vožnje je, sam po sebi, iznenađujuće lak. U nedostatku džojstika, četiri kursorska tastera će služiti za kontrolu nad vozilom, 'Enter' za skok, a desni 'Shift' za korišćenje pokupljenog predmeta. Za pobedu u trci nije neophodno neprekidno voziti najvećom brzinom. Mnogo je važnije „odraditi" trku tehnički što čistije, dakle sa što manje grešaka (pod „greškom" ovde se podrazumeva razlupavanje o zgrade, sletanje sa staze i slične neprijatnosti koje bi vam se u realnom životu desile samo jedanput). Srećom, ne postoji evidencija o oštećenju vozila, pa se može slobodno lupati do mile volje.

U početku će se javiti manji problemi pri oštrijem skretanju. Za razliku od većine sličnih simulacija, ovde ne treba držati taster sve vreme skretanja, već samo na početku. Time se, u stvari, vozilo postavlja pod određenim uglom u odnosu na stazu i u tom položaju će ostati sve dok se ne ispravi laganim skretanjem u suprotnom smeru (ovim se, valjda, trebalo postići efekat zanošenja, ali je ipak malo preterano). Zato se ne uzbuđujte zbog vožnje u stilu pijanog beogradskog taksiste, jer će već minimum vežbe drastično popraviti vaše manevarske sposobnosti.

Živi protivnici nisu jedina muka koja će ometati vožnju. Same staze često skrivaju vrlo neprijatna iznenađenja koja često uzrokuju izletanje sa puta, što je zaista veoma frustrirajuće iskustvo jer je vraćanje na stazu toliko otežano da protivnici mogu odmaći i više od pola kruga (tada elegantno potegnite za 'Esc' tasterom, pa iz početka). Najčešće prepreke su: reke (treba ih preskakati, inače drastično usporavaju), zidovi (neki krele zazid'o put, sunce mu ...), ovce *(dopada mi se kako mekeću kad projurim kroz stado, a i volim ovčetinu, prim. aut.)* i burad sa uljem (mogu se iskoristiti za blokiranje protivnika).





Dodaci koji se skupljaju prolaskom ispod belih tabli su često odlučujući faktor u borbi za plasman. Koriste ih i protivnici, a tada vas opominje zvučni signal. Bomba služi za usporavanje vozača ispred, gajbe se postavljaju kada vam se neko zakači za leđa, turbo daje vremenski ograničenu veću brzinu, „POW" dodatak privremeno čini vozilo otpornim na zamke postavljene od drugih vozača i, konačno, reverzne kontrole obrću komande za skretanje. Još jednom da ponovimo, svi dodaci se aktiviraju desnim 'Shift' tasterom.

Pre početka trke na izbor je ponuđeno osam likova nacrtanih u stilu japanskog „Manga" stripa. Izbor vozača zavisi od stila vožnje koji gajite, s obzirom da svako od njih ima svoje prednosti i mane.

Navešćemo i neka zapažanja koja ne idu u prilog pozitivnoj oceni. Nedostatak opcije za dva igrača, mrežno ili modemsko igranje dosta je unazadio inače sjajnu igru za više igrača. Za kritiku je i otežana i na momente nelogična kontrola vozila (zakonitosti fizike često nisu prijatne, ali su deo realnosti); nema ni pravog osećaja borbe za održanje kontrole nad vozilom. VGA rezolucija ponekad stvara neprijatne efekte pikselizacije. *World Rally Fever* se može startovati i na 386DX 33 mašinama, mada je 486DX2 66 preporučen minimum. Memorijski minimum je 4MB RAM-a.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

ŽANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

85

Brza animacija uz bogatu pozadinsku grafiku.

Isključivo za jednog igrača.





Silent Hunter

Podmornice su oduvek plenile pažnju malog, ali odabranog kruga ljubitelja neobičnih simulacija. *Silent Service* sa Amige je već ušao u legendu, a sa svakom sledećom simulacijom podmornice mogli ste sve više da se uživite u pritajeno šunjanje okeanima sveta. Dobru simulaciju podmornice je, zapravo, tehnički mnogo lakše napraviti nego dobru automoto simulaciju ili simulaciju letenja – na moru se sve odvija sporo, tako da se ne mora praviti kompromis između kvaliteta grafike i brzine animacije. Očigledno su to shvatili i ljudi iz SSI-ja, kuće specijalizovane za strategije i simulacije. Rezultat toga je verovatno najbolja simulacija podmornice do danas – *Silent Hunter*.

Ovo [illegible] izdanje je, kao i ostala, puno šminke i trena nekako napun[illegible] TV. Sem turneje po podmorni[illegible], u kojoj možete upoznati sve njene elemente i mnogo spremnij[illegible] upravljanje [illegible]stom, tu su i autentični zvučni zapisi čuvenih komandanata američkih podmornica iz Drugog svetskog rata. [illegible] njima oni otkrivaju sv[illegible] isku[illegible] tj. male tajne velikih majstora potapan[illegible] krstarica. S[illegible] je to [illegible] digitalizovanim autentičnim crno-belim filmskim zapisima iz tog vremena.

Odmah se može primet[illegible] da je igra urađena sa puno osećaja za [illegible] je gra[illegible] je atrak[illegible]vna, ali [illegible] to jasna i veoma preci[illegible]na. Što se prirodnih elemenata tiče, [illegible] mora i neba, zaista je posugnuto savršenstvo. Bez obzira da li potapate u zoru ili po mrklom mraku, dok peče zvezda il[illegible] se navlače oblaci, mreškanje, talasanje mora, presijavanje njegove površine i osećaj kretanja podmornice je [illegible]ko uverljivo da [illegible]e verovatno „istripovati" i miris mora ako se dovoljno [illegible]vite.

Igra je tako koncipirana da [illegible]lo brzo možete njome ovladati. Kako pokrećete miša po ekranu, dobijate tekstualni opis opcije nad kojom vam se pointer trenutno nalazi, tako da je skakanje između različitih komandnih ekrana i apsolutnom početniku potpuno jasno. Kao dopunu, na svakom od ekrana u donjem desnom ćošku imate još po nekoliko ikonica za promenu modusa. Naprimer, ako ste na palubi, možete da gledate svojim okom sokolovim, dvogledom, da ciljate torpeda ili naređujete skretanja i zaranjanja (aj, aj, ser). Na originalnom disku priložen je i TXT fajl koji, kad se odštampa, zauzme 3 stranice. Sadrži sve komande sa tastature. Bi će vam dovoljno samo nekoliko sati igre da vaše reakcije na svaku situaciju postanu munjevite.

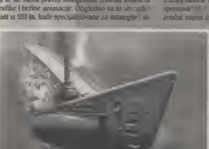
Kontrola ispaljivanja torpeda je do sada najkompleksnija od svih simulacija podmornice. Sem određivanja smera kretanja torpeda, možete određivati i brzinu, kao i dubinu. U zavisnosti od toga kojim tipom podmornice upravljate, možete imati na raspolaganju i nekoliko različitih tipova torpeda. Za borbu „prsa u prsa" sa razaračima imate i palubni top, samo što bi vam verovatno pametnije bilo da zaronite kada se neki od lešinara ustreme na vas. Čak i ako siđete ispod periskopske dubine, pomažući se radarom i sonarom, svoje „vatrene poklončiće" možete da sprovedete na pravo mesto.

Scenario igre je déja vu. [illegible] ste američki patriota, komandant nekog od brojnih tipova podmornica u Drugom svetskom ratu, u jurnjavi po Pacifiku za plutajućim objektima gnusnih Japanaca. Možete igrati neku autentičnu istorijsku misiju, improvizovanu misiju, ili započeti kampanju. Impresivan je raspon brodova „malih žutih" koje možete potapati. Među njima ubedljivo dominiraju nosači aviona (ko bi rekao da su ih imali toliko).

Silent Hunter je igra koju će sigurno svaki ljubitelj podmornica kova[illegible] zvezde, provest[illegible] nad njom no[illegible] dane [illegible] virtuelne, koji viđeni na ekranu neće delovati ništa manje ubedljivo od stvarnih, koje nam donosi dnevna svetlost kroz prozore naših cyber svetova.

Aleksandar VELIKOVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"





ZANR: simulacija vožnje

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

91

Konceptualno, grafički, zvučno i tehnički izvanredan program.

Malo komplikovan sistem ciljanja torpeda, a i učenje predugo traje.









SPYCRAFT





... pomoć se ne ... kamarada Ka... Kolbi ... jedno od ... (Andrew ... kamen u Kolorado.

Spycraft ... avantura koja se ... iz perspektive ... da otkrije ... ćuje špijunskim „alatima". Tu su upore... preko koje de...

... prepoznavanje ... analize ... pomoć kamera, virtuelnog modela mesta atentata ... ruke od ... sara...

... prosečnom igraču ... jer je ... fotografije su snimljene na ... mm filmu ... fotografijama preuzeum... KGB posle ... godin...





Ilir GAŠI

CD-ROM ustupio „Extreme Plato"

ŽANR: avantura

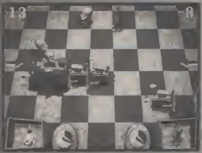
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 3 kompakt diska

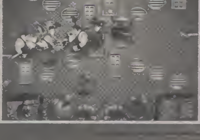
8 Kvalitetan i originalan špijunski triler.

6 Nešto lošiji zvuk.

Gearheads







por je i težak, te ga treba dobro naviti (za oko 3/4 kruga).

• **Ziggy**: živahni leteći insekt je nabrži lik. Mana mu je da se pri svakom sudaru sa neprijateljem preme na leđa, što ga onesposobljava za dalji prodor. Navija se samo za 1/4 kruga i sa njim možete posti- najviše pojedinačnih poena. Kada ga koristi protivnik, treba namestiti široku odbranu pomoću buldožera drugih velikih igračaka.

• **Handy**: ruka za navijanje kojom ponovo pokrećete posustale igračke. Brz je i treba ga naviti za 1/4 kruga najmanje.

• **Zap-Bot**: robot VKV-električar je pravi eliminator. Kreće se dijagonalno, brz je, ali slab. Navija se za pola kruga.

• **Walking Timebomb**: tik, tak, tik, tak... buuum! Moguće ga je tempirati da eksplodira u određenom delu ekrana (u intervalu namotavanja od 1/4 do 1/2 kruga).

• **Orbit**: zalutali NLO ima najbolje manevarske sposobnosti i prava je šteta što nije brz kao Ziggy. Namotava se za pola kruga.

• **Kangaruffian**: kengur-bokser (sećate se crtaća sa mačkom Silvesterom?) koji je u stanju da prodornim aperkatom preusmeri kretanje igračke nazad do polazišta. Kreće se dijagonalno, što ga čini teškim za zaustavljanje, a navija se za svega 3/8 kruga *(preciznost hvale vredna, prim. ur.)*

Za kraj, uz pohvale za solidne tehičke karakteristike, još jednom ističemo prednosti igranja u društvu i žalimo nedostatak opcija za mrežno i modemsko igranje. Možda će buduće verzije *Gearheadsa* omogućiti i to zadovoljstvo.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

ŽANR: logička igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

Originalna ideja uz dosta doteranih sitnica

Nedovoljno primamljivo za jednog igrača

AH predstavlja

Kompanija „The Avalon Hill" poznata je prvenstveno po sjajnim strateškim stonim igrama na tabli. Prirodno, svoja izvrsna ostvarenja objavljuju i u elektronskoj formi. Njihove strateške igre su namenjene pretežno starijem uzrastu, što svedoči o kompleksnosti simulacija. Evo nekoliko naslova:



● ***Wooden Ships & Iron Men*** je jedna od retkih igara koja razrađuje pomorsku bitku iz legendarne igre Sida Mejera *Pirates!*. Programeri „The Avalon Hilla" su razradili i unapredili sjajnu ideju, pa tako ovde imamo na izboru 130 brodova, 18 istorijskih scenarija, editor kampanja, pa sve to još u SVGA grafici! Sem toga, podržana je opcija igranja dva igrača.



● ***History Of The World*** je strateška simulacija tipa *Civilization*. Birate jednu od 49 nacija koju ćete voditi kroz najznačajnije etape ljudske istorije. Morate voditi računa o raznim faktorima kao što su kuga, varvari, građanski neredi, zemljotresi, poplave, verski ratovi... Istovremeno može igrati do sedam igrača, na jednom kompjuteru ili preko E-maila.



● ***Third Reich*** nema vizuelnu ljupkost *Panzer Generala*, ali je podjednako dinamična simulacija najvažnijih bitaka Drugog svetskog rata. Otvara niz mogućih drugačijih završetaka rata, recimo da su Saveznici izvršili invaziju u Normandiji pre 1944. godine, ili da su Nemci osvojili Britaniju ili zauzeli Moskvu... Mogu ratovati i dva igrača, ili jedan protiv vrlo inteligentnog kompjuterskog stratega.



● ***Over The Reich*** se bavi istom temom, ali iz nebeske perspektive. Sadrži 19 različitih tipova letelica, 16 pilota raznovrsnih profila, i gomilu maštovitih misija – napad na aerodrom, vazdušno čišćenje, pomorske napade, podršku bombarderima, operacije sa V-2 raketama... Opcija igranja dva igrača podržava e-mail i lokalnu mrežu. **(nv)**

Wrath Of Gwendor

Klon poznatog *Shadow Of The Beast* serijala dolazi iz softverske kuće „BPM Promotions". Momčić, zaogrnut kožom i sa ogromnim tojagom u rukama, bori se protiv sila zla i ljubitelja lokalnog tiranina. U programu je zastupljeno obilje prepreka i logičkih zagonetki što obećava dugotrajnu zabavu. Igra će se na tržištu pojaviti do kraja novembra. **(bb)**

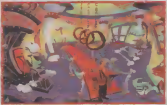


Callahan's Crosstime Saloon

Firma „Legend Entertainment" *(Shannara, Mission Critical)* najavljuje za jesen 1996. godine novu urnebesnu avanturu, *Callahan's Crosstime Saloon*. To je bar sličan popularnom TV „Kafiću Uzdravlje", ali smešten u vremenski procep. Tako se u njemu mogu sresti svakakvi likovi – vampiri, vanzemaljci, putnici kroz vreme... Za svakog od gostiju vezana je po jedna od ukupno šest priča. Dakle, *Callahan's Crosstime Saloon* je zamišljen kao kompilacija šest nezavisnih avantura, koje će igrača provesti od Transilvanije do Amazonije, od jednog do drugog kutka univerzuma. Predsednik „Legend Entertainmenta" **Bob Bejts** (Bates) naglašava da će posebno komičnu notu *Callahan's Crosstime Saloonu* dati **Džoš Mendel** (Josh Mandel), komičar koji je svoj talenat upotrebio u „Sierrinim" avanturama *Freddy Pharkas* i *Space Quest 6*. Više o igri možete saznati na http://www.legendent.com. **(nv)**



Toonstruck



Sećate li se legendarnog filma Roberta Zemekisa „Ko je smestio Zeki Rodžeru?". Uskoro ćemo, zahvaljujući „Virginu", biti u prilici da igramo igru koja vizuelno veoma podseća na pomenuti filmski hit pre svega zato što na isti način kombinuje naizgled nespojivo – žive glumce i animirane likove iz mašte. *Toonstruck* je priča o animatoru koga tumači **Kristofer Lojd** (Christopher Lloyd) (trilogija „Back to the Future", „The Addams Family"). On sticajem neobičnih okolnosti biva uvučen u svet nedovršenog crtanog filma u kome trenutno besni rat između „pozitivnih" i „negativnih" junaka. Preko sto prelepih lokacija, više od 70.000 frejmova animacije, jedinstveni „tunatopia" sistem igranja i humor doveden do granice apsurda garantuju da će *Toonstruck* biti veliki hit. Glasove glavnim crtanim likovima će pozajmiti poznati glumci kao što su **Tim Kari, Dom de Luiz** (voditelj američke „Skrivene kamere") i mnogi drugi. **(sm)**

3 Skulls Of The Toltecs



Radnja nove „Revistronicove" avanture odigrava se u Meksiku 1866. godine. Mladi kauboj Fenimor Filmor stiže prekasno da bi pomogao trgovcu Baku kada ga napadne Jednooki Dikson, ali Bak na samrti predaje Fenimoru zlatnu lobanju koja je ključ za pronalaženje blaga Tolteka za kojim traga pola Meksika. (Tolteci su pleme koje je živelo na teritoriji Meksika od 9. do 12. veka.) Kroz avanturu vodite Fenimora preko 60 lokacija i razgovarate sa više od 40 šašavih likova kao što su lokalni gerilci, lutajući sveštenici, Indijanci, Francuzi, ili žene iz „udruženja protiv alkohola". Zajednička osobina likova je da skoro svi traže blago Tolteka. Odlična SVGA grafika i mnogo humora obećavaju odličnu zabavu. **(dk)**

Još filmova po igrama

Nakon što je „Trilobyte" prodao prava za *The 7th Guest*, „Activision" je sklopio ugovor sa „Universal Pictures" za film po igri *Spycraft* koji će režirati **Lorens** (Lawrence) **Golden** („Polje snova"). A vest koja će obradovati najširu igračku publiku jeste da će uskoro krenuti serija animiranih filmova o Leminzima. **(dk)**

Ultima online

Sem što razvija deveti deo svoje *Ultima* sage, **Ričard Geriot** (Richard Gariot) radi i na online verziji poznate igre koja će biti kompleksnija i duža od svih dosadašnjih nastavaka zajedno. Po rečima Lorda Britiša, u njoj će, preko Interneta ili većih lokalnih mreža, moći da učestvuje preko 1000 igrača. Kompjuter generiše male zadatke koje junaci izvršavaju (spasti princezu ili osloboditi selo od razbojnika). Igrač može da komunicira i bori se sa ostalim Avatarima u igri i da prema



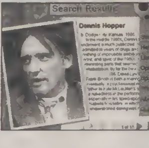
svakom liku zauzme prijateljski ili neprijateljski stav (peace/war mode). Duh igrača koji izgubi život luta, ali neko drugi može da ga oživi. Igra bi trebalo da se pojavi krajem septembra. **(dk)**

Ode „Spectrum"

Ako ste pomislili da je reč o Sinklerovom čedu, starom dobrom ZX-u, prevarili ste se. U pitanju je firma „Spectrum Holobyte", koja se udružila sa „MicroProseom" i ubuduće će sve njihove igre izlaziti pod zajedničkim, „MicroProseovim" znakom. Verovatno će prva igra u novom ruhu biti *Falcon 4.0*, početkom 1997. godine. „Spectrum Holobyte" će ubuduće razvijati samo tri igračka žanra: simulacije vožnje, strateške igre i 3D akcione avanture. Odustaju od proizvodnje logičkih igara, iako je firma praktično izgrađena na *Tetrisu*. Inače, za fiskalnu 1996. napravili su gubitke u visini od 39.8 miliona dolara! **(nv)**

Wing Commander TV serija

U [illegible] sa „Universal Cartoon" studijima „Elec[illegible]rts" će snimati trinaest epizoda serije *Wing Commander*. Iako se najavljivalo da će se paralelno sa petim nastavkom popularne igre snimati film, zbog dužine [illegible] smanjenog budžeta pravi se serija. Naravno, priča je krenula od prvog *Wing Commandera*. **Malkom Mekdauel** (Malcom MacDowell), **Mark Hamil** (Hamill) i **Tom Vilson** ([illegible]son) glumiće glavne likove. Serija će u Americi [illegible] još ove jeseni. **(dk)**



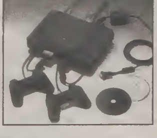
Video vodič

Pod imenom *Blockbuster Video Guide to Movies* krije se još jedna multimedijalna filmska enciklopedija. Međutim, kolege iz svetskih časopisa pišu da ova enciklopedija može ozbiljno da ugrozi legendarnu *Cinemaniu*. Evo nekih brojki koje ilustruju tu tvrdnju: 21000 recenzija, 4000 biografija, 5000 fotografija, 15 video klipova. Filmovi su grupisani po žanrovima i mogu se gledati po sopstvenom izboru ili se prepustiti vodiču koji prolazi kroz svaki žanr objašnjavajući osnovne smernice, ključne predstavnike, istorijat... Jedva čekamo da CD stigne u domaće cedeteke. **(nv)**

Gamemaker za PlayStation

Ako ste prosečni YU korisnik, dakle držite *C* u malom prstu, imate višak od 2000 DEM, PlayStation konzolu i solidan PC, možete praviti vlastite igre za svoju moćnu konzolu. Paket s radnim nazivom *Let's Create* sadrži sve potrebne kablove za povezivanje konzole i PCa, kao i CD zbirku najsvežijih biblioteka za razvoj 3D igara. Za sada put do ovog proizvoda vodi isključivo preko Japana i firme „Sony Computer Entertainment".

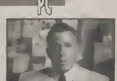
U svakom slučaju, javite se kad napravite novi *Tekken* ili *Warhawk*, mi ćemo vam oberučke izaći u susret. **(gj)**



SFPD Homicide (Golden Gate Killer)

PC

San Francisko je oduvek bio inspiracija za pisce kriminalističkih romana i scenariste filmova i TV serija istog žanra. Tako se i novi interaktivni film *SFPD Homicide* odigrava u San Francisku, ali slučaj koji morate da rešite nije izmišljen, nego je zasnovan na istinitom događaju. Sve počinje jednog jutra kada se na doku 91 pojavi leš. Detektiv Frank Falzon, koji je rešio stvarno ubistvo, pojavljuje se u igri dajući vam savete kada zapnete. Informacije prikupljate razgovorom sa kolegama, poznanicima i prijateljima žrtve. Takođe možete analizirati sve što pronađete (krv, otiske prstiju i različite materijale). Rezultate dobijate preko izveštaja na svom stolu, a možete i da pretražujete policijske banke podataka. Tokom osamdeset minuta filma proći ćete kroz više od 20 lokacija San Franciska. Jedino što nedostaje su krofne i kafa. **(dk)**



Mortal kombat 4

PC

Programerski tim Wiliams koji je odgovoran za prve tri *Mortal Kombat* igre biće među prvima koji će koristiti novu 3D akceleratorsku tehnologiju „3Dfx Interactivea". Sistem je baziran na Voodoo čipsetu i može da kontroliše preko milion teksturama mapiranih trouglova u sekundi i poseduje brzinu ispunjavanja teksturama od 90 megapiksela u sekundi. Sa ovakvom akceleratorskom karticom, PC verzija igre neće gubiti na kvalitetu u odnosu na verziju za automate. *Mortal Kombat 4* će biti igra sa 3D digitalizovanim likovima, a najavljuje se do sada neviđena 3D pozadina. Verzija za automate očekuje se u oktobru, a Ed Boon tvrdi da će *MK 4* „oduvati *Virtua fighter*". U četvrtom delu će biti još više likova. Najverovatnije će biti vraćeni neki kojih nije bilo u trećem delu (Raiden, Goro, Baraka), a razmišlja se i o izbacivanju (Kung Lao, Jax, Kano, Kitana). Paralelno sa *MK 4* radi se i na *Mortal Kombat* RPG verziji, a scenario za drugi film je u fazi razvoja. **(dk)**

Command & Conquer: Tiberium Sun

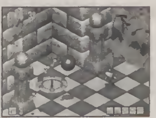


Samo što se nije pojavio „međunastavak" *Command & Conquera* pod imenom *Red Alert*, a iz kuća „Westwood Studios" i „Virgin Interactive" najavljuju i pravog naslednika – *Command & Conquer 2: Tiberium Sun*. Ako je verovati njihovim tvrdnjama, reč je o „potpuno novoj igri, osavremenjenog načina izvođenja". Obzirom da sve firme koriste ovakve ili slične parole, ostaje nam da se nadamo da programeri neće uvođenjem nepotrebnih novotarija uništiti draž koju je imao prvi deo. Ukoliko uspeju nešto i da poboljšaju (npr. „inteligenciju" kompjuterskog rivala), tim bolje za sve zaljubljenike u „novotalasne" strategije. **(vt)**

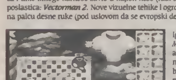
Kris Roberts napustio „Origin"

U maju ove godine, **Krisu** (Chris) **Robertsu** [illegible] ugovor koji je imao sa „Electronic Artsom" [illegible] od mesec dana pregovaranja ispostavilo se da [illegible] vi zahtevi previsoki za „Electronic Arts" tako [illegible] še ne radi za „Origin", ogranak EA. Roberts će [illegible] vlastitu softversku firmu, a u „Originu" tvrde da [illegible] sa njim rastali prijateljski i da će sa njegovom [illegible] firmom sarađivati. Iako tvorac jednog od [illegible] jih serijala igara više neće raditi na *Wing Com*[illegible] *Privateer* seriji, one će se nastaviti. Na *Wing* [illegible] *deru 5* se već radi, a Krisov posao će obavljat **Mark** [illegible] (Day) i **Adam Foškou** (Foshko) koji su radili na [illegible] i četvrtom delu. **(dk)**

Novotarije za Mega Drive i SNES



Od novih igara za dve najpopularnije konzole kod nas izdvojili smo nekoliko interesantnih naslova. Za Mega Drive tu je ***X-Perts***, nova borilačka arkada u kojoj igrač kontroliše tri vladina „službenika" koji nindicu tehnikama treba da „prelome" mnoga važna pitanja. Nova grafička tehnika (SGI motion rendering) obećava savršenu, „uši otpadaju", grafiku. Tim programera koji je radio *Toy Story* priprema novu sagu o ježu Soniku pod imenom ***Sonic Blast***. Nova izrada u 3D maniru, renderovani sprajtovi i mnoga druga „iznenađenca" treba da se nađu u ovoj igri. ***X-Women*** je priča o još jednoj pripadnici „slabijeg" pola koju je neko neoprezno pustio s lanca i time mnoge narkose zavio u najlon kese (radi se o nadesno-skrolujućoj tabačini). I na kraju poslastica: ***Vectorman 2***. Nove vizuelne tehike i ogromne Glavonje obnoviće vam tek zalečeni žulj na palcu desne ruke (pod uslovom da se evropski deo „Seginog" tima prihvati distribucije).



I za SNES platforme se priprema par vrućih igara. „Nintendo" najavljuje svoju novu ala *Mario* igru zvanu ***Kirby Super Star*** (Kirbi je, ako niste znali, jedan od najstarijih likova kompjuterskih igara). Kako ljudi kažu, treba da bude brza, šarena i slatka baš kao što odgovara starijoj generaciji domaćih igrača. A tu je i ***Donkey Kong Country 3***. Sve tehničke karakteristike koje smo zavoleli u prva dva dela biće zadržane. Novi lik je Kiddy Kong, a nova je i neprijateljska divizija. Novo je i to da će vam za završetak igre biti potrebno *preko 100 sati* efektivnog igranja. Uz nekoliko litara kafe, gomilu Big Mac obroka i poneku konzervu „Red Bulla", ne zvuči tako nemoguće. **(gj)**

Timelapse: Ancient Civilizations

Da su igre tipa *Myst* ili *Zork Nemesis* postale veoma popularne, svedoči činjenica da je trenutno u pripremi nekoliko naslova po koncepciji bliskih pomenutim hitovima. Jedna od takvih igara stiže nam iz firme „GTE Entertainment" i, ako je suditi na osnovu demoa koji smo odigrali, predstavljaće pravo malo remek-delo. *Timelapse* je mešavina logičke igre i avanture u kojoj ćete se igrač, putujući kroz prostor i vreme u potrazi za nestalim kolegom arheologom, susresti sa tajnama drevnih civilizacija naše planete, kako onih čije je postojanje istorijska činjenica (Inke i Maje, Egipćani, Grci i Rimljani) tako i onih koje su isključivo predmet legendi (Atlantida). **(sm)**



Igranje na Mreži

Iz firme „Blizzard Entertainment", poznate po hitu *Warcraft 2*, dolazi novotarija u vidu podrške za Internet. Radi se o novom Internet servisu pod nazivom ***battle.net*** koji bi igračima trebalo da omogući igranje višekorisničkih (mrežnih) igara preko Interneta na lak i efikasan način. Podrazumeva se da igrač ima pristup Internetu (preko nekog Internet provajdera), a same usluge *battle.neta* se neće posebno naplaćivati.

Svi budući naslovi ove firme će podržavati ovaj „sistem igranja koji se ne može porediti". Igranje na Mreži je imperativ koji će uskoro morati da podrže i druge elitne kuće, ukoliko nameravaju da opstanu na tržištu zabavnog softvera. Prve u seriji „Blizzardovih" ostvarenja koje će posedovati Internet opciju, biće FRP igra ***Diablo*** i nova svemirska strategija ***Starcraft***. Neizbežna platforma oko koje se sve vrti je Windows 95. **(ns)**

White Death

Za ljubitelje ratnih strateških igara firma „Guildhall Leisure" pripremila je poslasticu u vidu kompjuterizacije poznate tabla-igre *White Death*. Igraču će biti ponuđeno šest bitaka (scenarija) odigranih 1942. godine u Rusiji, sa akcentom na opsadu Staljingrada. Kompjuterski protivnik biće izuzetno osetljiv i nepredvidiv. Tu će biti i gomila parametara: vremenski uslovi (uglavnom zima), moral vojnika i borba tenkova. Program bi trebalo da se nađe na tržištu do Nove godine. **(bb)**



Fallout



Nova RPG avantura iz „Interplaya" je rađena po GURPS (Generic User RolePlay System) pravilima. Igra se odvija u svetu posle nuklearne apokalipse. Živi se po pravilu „svako za sebe". Za razliku od avantura u kojima kao vitez pomažete drugima, ovde je osnovno ostati živ po bilo koju cenu. Naprimer, kada vam se pokvari modul za prečišćavanje vode, ukrašćete nekome novi, a bivši vlasnik će okončati svoju egzistenciju. Igrač može svuda da se kreće, istražuje okolinu, razgovara sa likovima ili jednostavno skloni sve što mu stane pred nišan. Likovi sa kojima komunicirate pamte kako ste se ponašali, pa ako nekoga uvredite, sledeći put kada ga posetite neće biti raspoložen kao prvi put. Pri razgovoru vas ograničava koeficijent inteligencije, tj. kako on raste, povećava se i broj odgovora kojima raspolažete na postavljena pitanja. Zato treba paziti na raspodelu karakteristika lika koje određujete na početku. Vremenski ste ograničeni jer glavni negativac preuzima kontrolu nad sve više gradova. **(dk)**

Starcraft



Nova „Blizzardova" varijacija na temu *Warcrafta* premešta bitke u svemir, sa tri rase od kojih svaka ima vrlo karakteristične osobine. „Blizzard Entertainment" obećava da će poboljšati način igranja. Recimo, grupe od po 12 boraca kojima se može istovremeno upravljati; ili momentalno napadanje iz transportera (umesto komplikovanog istovarivanja iz brodova, grupisanja boraca i potom usmeravanja ka cilju kao što je slučaj u *Warcraftu 2)*. **(nv)**

Bizarnosti Command & Conquera



Ako želite da se dodatno zabavite sa *Covert Operations* dodatnim misijama za *Command & Conquer*, otipkajte na uvodnom ekranu C&C FUNPARK. Bez obzira da li izaberete GDI ili NOD, protivnici će vam biti dinosaurusi.



A Britanci su, izgleda, lakše preboleli Drugi svetski rat od Nemaca. Britansko reklamno odeljenje „Virgina" napravilo je reklamu za *Command & Conquer* sa kadrom iz nacističkog propagandnog filma „Trijumf volje" Leni Rifenštal. Natpis „It's a great feeling" prati Hitlerov govor masi. Iako su sa slike otklonjeni svi nacistički simboli, ova reklama je zabranjena u nemačkim časopisima. Izgleda da to Nemcima nije baš „leglo". **(dk)**

Hrvatski animatori u „Sierri"



Ako niste ljubitelj avantura, verovatno ne znate da naše „komšije" već neko vreme sarađuju sa „Sierrom". Zagrebačka škola crtanog filma je čuvena po svojim dobrim animatorima. Neki od njih učestvovali su i u izradi avantura *King's Quest 7*, *Torin's Passage* i *Leisure Suit Larry 7*, koje su poznate po svojoj Diznijevskoj grafici. Tvorac Larija, Al Lou (Lowe), veoma je zadovoljan radom hrvatskih animatora. **(dk)**

Mapeti

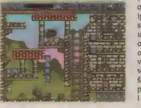


Prilikom instalacije *The Muppet* CD-ROM-a dolazi do kvara i svi likovi ostaju zarobljeni u vašem kompjuteru. Mapetima pomažete da izađu rešavajući neke od mini igara. U *Beakers Brain!* treba da složite pamćenje Beakeru (pomoćnik doktora Bunsena). U *Kitchen Of Doom* ste u ulozi švedskog kuvara. U *Doom* stilu se kroz kuhinju punu ogromnog povrća probijate sa oklagijom ili mikserom u ruci. Cilj igre *The Fozzie Bear Show* je da zaštitite Fozziea od hrane koju na njega baca publika. *Statler & Waldorf: Two Thumbs Down* je slagalica, *Trivial... But True* je verzija igre Tic-Tac-Toe, a u *The Great Gonzo* pomažete Gonzu da pogodi metu. Pored mini igara postoji mnogo skečeva i šala u Mapet stilu. **(dk)**



Bograts

Britanska firma „Vulcan Software" na scenu kompjuterskih igara probila se svojom edicijom govornih avantura *Valhalla* i prepoznatljivim dizajnom sprajtova. Posle nekoliko godina žanrovski uskousmerenog rada programeri „Vulcana" su odlučili da se oprobaju na polju platformsko-logičkih igara. Centralni junaci priče su ružnjikava zelenkasta stvorenja koja se nazivaju Bogreti. Igrač se postavlja u ulogu tate Bogreta. Svoja dva nestašna potomka, odbegla iz toplog roditeljskog doma, tata Bogret čuva od raznih smetala i smrtonosnih zamki, rasutih na većem broju višebojnih nivoa. Pored uloge „anđela-čuvara" potrebno je sakupiti izvestan broj jaja, pre nego što neprijatelji naprave dobru užinu od istih. Sve to je propraćeno izuzetno dobro ukomponovanim zvukom i kvalitetnim semplovima. **(bb)**





TM Pentium III

matična ploča 75-200 MHz
16 MB RAM-a
hard disk 1600 M8
disketna jedinica 1.44 M8
S3 Tria 64V+, 2 MB RAM
monitor color LR NI 14"
zvučna kartica 16-bit
CD-ROM 8x (Sony, Teac, Gold Star)
Tastatura, miš, Mini Tower
Koss HD-5 zvučnici

CPU AMD K5 - 100 MHz . . .1870
CPU Intel PS -120 MHz 1930
CPU Intel PS - 133 MHz . . .2070
+ Stealth 2001 2MB 100
+ Stealth 3D 2MB 150
+ ATI WinBoost 2 MB 100

TM Pentium IV

matična ploča 75-200 MHz
32 MB RAM-a
hard disk 1600 M8
disketno jedinica 1.44 MB
ST8 Lightspeed 128 (2.25 M8)
manitor colar LR NI 14"
Sound 8laster 32 P'n'P
CD-ROM 8x (Sony, Teac, Gold Star)
Tastotura, miš, Mini Tower
Koss HD-100 zvučnici

CPU Intel P5 - 133 MHz . . .2760
CPU Intel P5 - 150 MHz . .2890
CPU Intel P5 - 166 MHz . . .3120
CPU Intel P6 - 200 MHz . . .3950
doplata za 64 MB RAM-a . . .300

Najveći izbor originala u T.M. CeDeTEKI

Povoljni uslovi iznajmljivanja

***backup* na CD**

Prodajna mesta za KOSS:
Podgarica, CD SHOP Live, Hercegovačka 32,

Vranje, Actor, Stevana Prvovenčanag 53

Petrovac na Mlavi, 12300, STAN CO, Zanatski centar, Bate Bulića bb,

http://www.koss.com

KOSS

TM Computers

Beograd
Makedonska 25/II
tel. 3227-136
centrala: 3221-433
lokali: 277 i 279